Marzo 1995 - Lire 5.500

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

37

MONSTER MAX
DALLA FRANCIA CON FURORE!

NBA JAM TOURNAMENT EDITION
UN SEGUITO PIÙ CHE ATTESO

CARNEVALE GIAPPONESE
I VIDEOGIOCHI IN CARNE E OSSA

VICTORY GOAL
IL SATURN DÀ IL CALCIO DI INIZIO

TERZO INSERTO

GAME power help

URBAN STRIKE
DONKEY KONG COUNTRY
WARIO LAND
SONIC & KNUCKLES

3

MEGA MAN X 2 • DUNGEON MASTER 2 • THEME PARK • WWF RAW • CLAY FIGHTER 2 • STARBLADE • STARGATE • BRAIN LORD • RETURN FIRE • MICHAEL JORDAN • IRON SOLDIER • CHECKERED FLAG • CYBER SLED • WARIO BLAST • MOTOR TOON GRAND PRIX • COSMIC CARNAGE • DEAD HEAT SCRAMBLE • SAMURAI SHODOWN 2 • NOVASTORM •

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

SOMMARIO 37

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ COLLABOLLA

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE COLLABORANTE

Riccardo "Pinuccia" Albini

COLLABORATORE DI PRODUZIONE

Alberto "Alkross" Rossetti

COORDINAMENTO DI COLLABORAZIONE

Benedetta "Così non si può andare avanti" Torrani

SEGRETARIE DI COLLABORAZIONE

Franca "Te l'avevo detto" Badioli, Serena "Olifiero" Rubini

CAPO COLLABORATORE

Giorgio "Caffé all'Alpina" Baratto

LA REDAZIONE COLLABORATRICE

Andrea "Barcellona" Minini, Alex "Magic" Pasetto, Yuri "PC" Abietti, Paolo "Fiesta" Verri, Tiziano "Cyber Caciotta" Toniutti, Claudio "100Mhz" Tradardi

COLLABORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Emanuele "Flash" Brendolan, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Paolo "Nexus" Colonna, Roberto "Roy" Suma, Davide "Orwell 2000" Soliani, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Antonio "GearLoose" MIcciulli

GAME OVER COLLABORA FAN CLUB

Zia Marisa, Angelo Branduardi, Han Solo, Jovanotti, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit., Gary Penn

ART COLLABORATION DIRECTOR

Maria "K 15.30" Montesano

IMPAGINAZIONE COLLABORETRONICA

Jacopo "Vespa" Villa, Stefano "Tubi" Dalzini, Roberta "Smile" Asmeri, Beom-Jun "Cavallo" Yoo

FOTOCOLLABORAZIONE

Typing (MI)

STAMPA COLLABORATA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE IN COLLABORAZIONE CON

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: L. 11000 Abbonamento annuale Lire 50.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

PER QUALCHE CENTIMETRO IN MENO

Come avete notato, Game Power, da questo mese, cambia formato. Non crediate che tutto ciò sia dovuto a una decisione frettolosa, l'abbiamo fatto dopo un lungo studio psicologico, nonché matematico, che, in seguito al risultato fornito da un algoritmo ha dato il formato che avete ora tra le mani. Non è vero! L'abbiamo fatto perché così ci piace di più e perché mio padre è mobiliere e guadagnerà un sacco di soldi rifacendo i mobili in cui vengono tenute le collezioni di Gheim Pauà!

GAME power

help

LA SECONDA PARTE DELLA SOLUZIONE DI *SONIC & KNUCKLES*, LA SOLUZIONE DI *URBAN STRIKE*, LA TERZA PARTE DI *WARIO LAND* E LA PRIMA DI *DONKEY KONG COUNTRY*, OLTRE A BEN QUATTRO PAGINE DI TRUCCHI RANDOM!

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

MEGA DRIVE

32 X

SATURN

MEGA CD

SUPER NES

GAME BOY

3DO

PLAYSTATION

JAGUAR

NEO GEO

L'APPOSTA

PAG. 6

CINQUE PAGINE DEDICATE AI DELIRI DI APECAR, L'ANELLO DI CONGIUNZIONE TRA VOI E LA REDAZIONE!

MEGAMAN X2

PAG.56

L'ENNESIMO CAPITOLO DEL ROBOT DELLA CAPCOM

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 13

TUTTO CIÒ CHE VI PIACEREBBE SAPERE SUL MONDO DELLE CONSOLE E DEI TRERUOTE

TOHSHINDEN VS VF 2

PAG. 42/44

TUTTO SUI RETROSCENA DEI DUE PICCHIADURO DEL MOMENTO

MONSTER MAX

PAG. 52

UN NUOVO SIMPATICISSIMO PERSONAGGIO DELLA TITUS PER GAME BOY

L'APPOSTA

Un giorno forse capirò perché sul cornicione del palazzo su cui si affaccia la finestra della redasiun si poggiano dei pasciuti rondoni con le piume del petto venate di vermiglio, e invece il cornicione della redasiun stessa è meta agognata solo et esclusivamente da piccioni spelati e sporadici vecchi passeracci dal battito d'ala greve e plumbeo, certi anche gravidi di missive recanti il mio indirizzo sul dorso. Alcuni di questi claudicanti volatili depositano il loro bagaglio direttamente vicino al cestino dell'immondizia, che le segretarie dello Studio Vit prontamente svuotano sulla mia scrivania, ristabilendo il giusto ordine burocratico delle Cose della Vita. E seppellendo inoltre un articolo apparso su un quotidiano di pochi mesi fa, in cui si proclamava l'assoluta correlazione tra e volatili e videogames: in Giappone si crede attualmente che le fallaci performance falliche dei nipponici siano da attribuire a un eccessivo amore per le esperienze interattive, che affievoliscono il desio di ciccia reale.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

NUNZIO FABRIZIO DEVE MORIRE

Meraviglioso uomo,
come ti butta? Spero bene, e spero che la mia vetusta Olivetti Pak (1978!) non mi faccia troppi scherzi. È la prima volta che scrivo a una qualsiasi rivista (anche se GP in verità non è proprio "qualsiasi"...), ma lo faccio adesso perché sento il bisogno di dire la mia riguardo alla polemica "videogiochi e violenza". Cari autoproclamati custodi delle nostre anime, MA A CHI VOLETE DARLA A BERE!!! Quello del giornalista non è un mestiere come qualunque altro, perché se una volta il potere era di chi aveva il denaro, oggi è di chi controlla i mezzi di informazione (Berlusca Tristemente Docet) (*si, però se non c'hai i sesterzi non c'hai manco l'informazione, che poi altro non è che capitale, NdR*), e questo vuol dire che non potete alzarvi con la luna storta e scrivere quello che vi pare su chi o che cosa vi venga in mente, ma che avete la responsabilità, anzi, la RESPONSABILITÀ di pensare (per qualcuno di voi questo potrebbe realmente essere difficile...) a tutte le possibili conseguenze che i vostri scritti potrebbero avere. Se non riuscite a farlo, allora mi dispiace, avete proprio sbagliato mestiere. Capisco la pagnotta, capisco i bisogni (anche se non sempre sono veramente tali) che avverte chi vive in una società come la nostra, ma la Dignità, come diceva qualcuno, non ha prezzo e voi, partendo per una crociata falsa almeno quanto quella di ottocento anni fa, non ci fate certo una bella figura. Caro Ape, anche se non pubblicherai questa mia, grazie per averla letta e continua così perché sei veramente un grande. Con affetto,

Salvatore Buffa, Trapani

"Dall'amicizia all'amore c'è la distanza di un bacio" (Anonimo, Bacio n.5). Se uno qualsiasi di questi che sparano sui giochi avesse provato una volta sola in vita sua a prendere in mano un joypad, magari collegato a qualche console accesa con dentro un giochino innocuo, avrebbe guai seri a riempire venti righe sulla violenza contenuta in certi giochi, e altrettanti a non straforare dalle medesime alla richiesta di un parere disincantato sullo sciacallaggio industriale e lo sfruttamento che si fa di questa finta, sponsorizzata (anche dalle stesse software house) e pallosissima polemica. Personalmente mi sento a disagio a dare spazio a queste idiozie anche nella posta, non per la bellissima lettera di Salvatore, quanto perché tutti noi che giochiamo siamo molto oltre queste imbecillate dal giorno che qualcuno le ha tirate fuori. Siamo troppo avanti rispetto al resto della penisola, ma talmente avanti che ci preoccupiamo di un problema inventato da altri per noi, e di cui potremmo benissimo fregarcene. Questa è civiltà, figli miei, in qualche modo significa "lavorare", come retribuzione vi beccate le spalle coperte per il futuro, per quello che sarà il contesto in cui vi troverete a dover campare non appena uscirete fuori dalla culla calda delle scuole obbligatorie, e di quelle più o meno obbligatorie. Il problema della violenza nei videogiochi è un muflone volante, è un catalizzatore d'attenzione come un altro, ma ormai c'è e ce lo teniamo. Chiaro che se domani io impazzisco e mi sparo nel cervello con la carabina della buonanima del nonno, stai sicuro che nel pezzo di cronaca del giorno dopo ci sarà una citazione riservata ai miei dischi dei Nirvana e al fatto che il fu-rgonato scriveva ahimé per una rivista di videogiochi, che sono violenti, e il sangue, e i mostri e non sarà pericolosa per i nostri figli questa realtà virtuale e nintendo e segando e bonanotte al secchio. Coglierei comunque l'occasione per ribadire che Gheimpollo non è un organo di qualche corporazione, non ci sono "redazionali" né prestanome (come su tutte le altre riviste del settore, credo), e che qui ogni articolo è firmato. Ciò tende a significare che ognuno esprime le proprie opinioni, e l'opinione espressa da un redattore in un certo articolo NON È l'opinione del giornale, ma solo e soltanto di quel redattore (anche se in un certo senso è la stessa cosa). A me sta storia neppure mi va di considerarla, è una panzanella gigante e serve per azzuppare ancora più taralli nel pinzimonio, a creare nuove fasce di mercato e di fessi che comprano quello che le industrie vogliono che questi

comprino, è quasi retorica. Scusate il tono, scusa il tono Salvatore, ma veramente ci sono problemi più seri (ehi! *QUESTA* è retorica!) di due schizzi di sangue sul bordo del monitor, gli unici che mi piacerebbe vedere sono quelli del tecnico che ha sistemato il mio, che balla peggio di prima. Ammetto che sparare a degli esseri umani, antropomorfi o anche vagamente rassomiglianti a creature viventi mi può anche infastidire. Preferisco senza dubbio segare le gambe agli alieni, ma se i ragazzi che giocano ai coin op nei ghetti di Los Angeles impazziscono per quel cabinato in cui col mitra fai a pezzi i cristiani, stai certo che le case se ne fregheranno e troveranno il sistema per accontentare le richieste di quella fascia sociale e delle loro saccocce, tutto qui.

Alberto Zocchi

Bad Cat

Angel B.

Matteo Semproli

H.E.R.O.!

Non trovo giusto che consolemaria possa usare i nuovi chip NEC per rendere le immagini dei giochi recensiti tridimensionali a 17 milioni di colori, e il nuovo processore video V-1620 per far provare i giochi in tempo reale. Voi invece (come tutte le altre riviste) usate ancora le pagine a cristalli liquidi e a due tonalità di colore. Forse la NEC fornisce questi chip in cambio di pubblicità, infatti da consolemaria la nuova console NeC viene descritta come un 256 bit e con programma integrato per collegamento diretto con Marte (per l'espansione del software). Mentre tutti sappiamo che l'unica console che può farlo è il 128 bit Sega, il Nettuno.

Rob Halford

Sai che metà di una bottiglia di birra, se non la sai versare, se ne va in schiuma. Se la birra è una fogna bene, se è buona vuol dire che la bottiglia è nelle mani sbagliate. Voglio dire, anche con i cotton fioc allegati e le lucette per l'albero di natale sul numero di Dicembre, la concorrenza resta la concorrenza. È come inventare il bagnoschiuma caldo, non serve a niente. Oltretutto il Gameboy che è monocromatico ha venduto una sleppa e mezzo kilo in più del Game Gear (ci sarà un motivo), e poi dovresti ricordare che "Non esiste salvaguardia contro il senso naturale dell'attrazione" (A.C. Swinburne, Bacio n.2), e andando con le altre difficilmente ti sottrarrai al dominio e al pensiero di chi infervora il tuo cuore. E a proposito di coronarie e ventricoli, adesso la domanda che mi sgorga dalla valvola mitrale è, con tutti quei chip, quanto ciuccia e quanto pesa consolemaria? E poi quella è tecnologia ancora imperfetta, anche se è a colori lo scrolling delle immagini va parecchio a scatti. I poligoni poi neanche te lo dico, e in due colori vanno via come il burro squagliato. Certo, con questo sistema Gp puzza un po' di più ma è un buon sistema per farsi notare nelle sortite in società, alla faccia di chi dice che i videogiochi isolano e traviano.

L'APPOSTA

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano
Pianeta Terra

BY Dario

DONKEY KONG

Dario Senesi

KUNG FU BUNNY

BRUTAL
Zampe di furore

L'APPOSTA DI
GAME POWER
VIA AOSTA 2
20155 MILANO

Bad Cat

STAI TRANZILLO GIANFRANZ, MI PIACCIONO LE DONNE

Game Power, redazione di Game Power?...
Vi scrivo, o meglio ti scrivo Apecar, per dire la mia sulle nuove console. Il discorso che segue è frutto di una mente malata, prima di tutto considero le console molto più che semplici macchine da gioco. Per questo vorrei molto di più che una macchina con miliardi di colori, poligoni e Mhz di velocità, vorrei qualcosa a cui uno si possa affezionare!!!! Usciranno presto Saturn e PS-X, Ultra 64, tutti mostri tecnologici, ma spero che non ci facciano giocare agli stessi giochi di sempre con in più dei colori e dei poligoni, sarebbe una grossa delusione per uno che è vissuto di videogiochi e videogiochi. Avendo perso il punto della missiva ti saluto.
Virtual Boy

Il discorso è cespuglioso e mestamente ripieno di spine. Se i media la piantano con la storia del multimedia, l'ambiente si restringe, l'attenzione sul fenomeno cala come le vendite dei gioielli di Sergio, allora forse una speranza la puoi alimentare. Se invece tutti noi coinvolti continueremo tutti a vivere alla grande cavalcando l'onda e comprando grandi macchine, grandi case e grandi frigoriferi da riempire (pare vero), difficilmente ci sarà da creare qualche feeling. Di feedback manco se ne parla. Perché "la vera conoscenza deriva soltanto da un sospetto o da una rivelazione" (Melville, Bacio n. 8), e la vera conoscenza esclude il fascino del chiaroscuro che genera l'agognata affezione. Il mercato dei videogiochi ce l'hai qui spiattellato davanti alla faccia, esigenza artistica zero, ricerca di profitti tanta, solita storia. La vecchia scuola dei programmatori inglesi pare essersi conformata ai giaps, c'è ancora qualche salmone in grado di uscirsene con dei tocchi di classe, e di Cassandre che vedono nero ce ne sono pure troppe, fortunatamente chi fa la storia è ancora è il software, non l'hardware. Il Saturn che hai appena preso nel giro di tre anni sarà buono solo per scaldare la piadina per Rattuso. Vedremo come andranno le cose, ma non è che sia molto ottimista sulla corta distanza. Mi sa che per un po' sarà il caso di vedere se accettare il nuovo ruolo di anello più piccolo in una catena più grande, e se riesci a fartelo piacere, tanto meglio. Altrimenti, c'è sempre il flipper all'oratorio.

GEVIN®

CORPORATION

IMPORTATORE DISTRIBUTORE ESCLUSIVO UFFICIALE PER L'ITALIA

NEO·GEO CD

VI OFFRIAMO:

- GARANZIA TECNICA
- SONORO HI FI STEREO (QUALITÀ CD)
- RAPIDITÀ DI CARICAMENTO E NON DURANTE IL GIOCO
- SONO GIÀ DISPONIBILI PIÙ DI 30 TITOLI
- QUALITÀ GRAFICA E VELOCITÀ DI GIOCO A LIVELLO DI COIN OP

• SPECIFICHE TECNICHE

- Power Supply/AC 100-240 V, 50/60 Hz
- Power Comsumption/55W•CPU/ Z 80A-6800
- Memory/56 M-Bit D RAM, 512 K-Bit V-RAM, 64 K-Bit S-RAM
- 65,536 Color Dispay•CD-Drive/Size: 12/8 cm (CD Single)
- Dimensions: 285x285x95 (mm). Suggested operating environment: 0°C-50°C
- Approved internal temperature/20°-80°
- 2 Controllers included/set

OPTIONS

- NEO GEO CD CONTROLER PRO
- NEO GEO CD PAD CONTROLERS
- NEO GEO CD AC/DC ADAPTER (100-240)
- NEO GEO CD STEREO AV CABLE
- NEO GEO CD RGB CABLE

QUESTO MESE ....

VIEW POINT™

USCITI A FEBBRAIO...
WINDJAMMERS
SREET HOOP

RISERVATO AGLI OPERATORI DEL SETTORE:

Ricerchiamo rivenditori e punti vendita in tutta Italia

LISTINO PREZZI RISERVATO A RIVENDITORI ED AGENTI

GEVIN S.R.L. CORPORATION Via Nuova Poggioreale, 163 A/b - 80143 NAPOLI Tel. (081) 281582 PBX • Fax (081) 5546641

MONTESANO SADOMASO ovvero COLUI CHE VINSE LA CENA

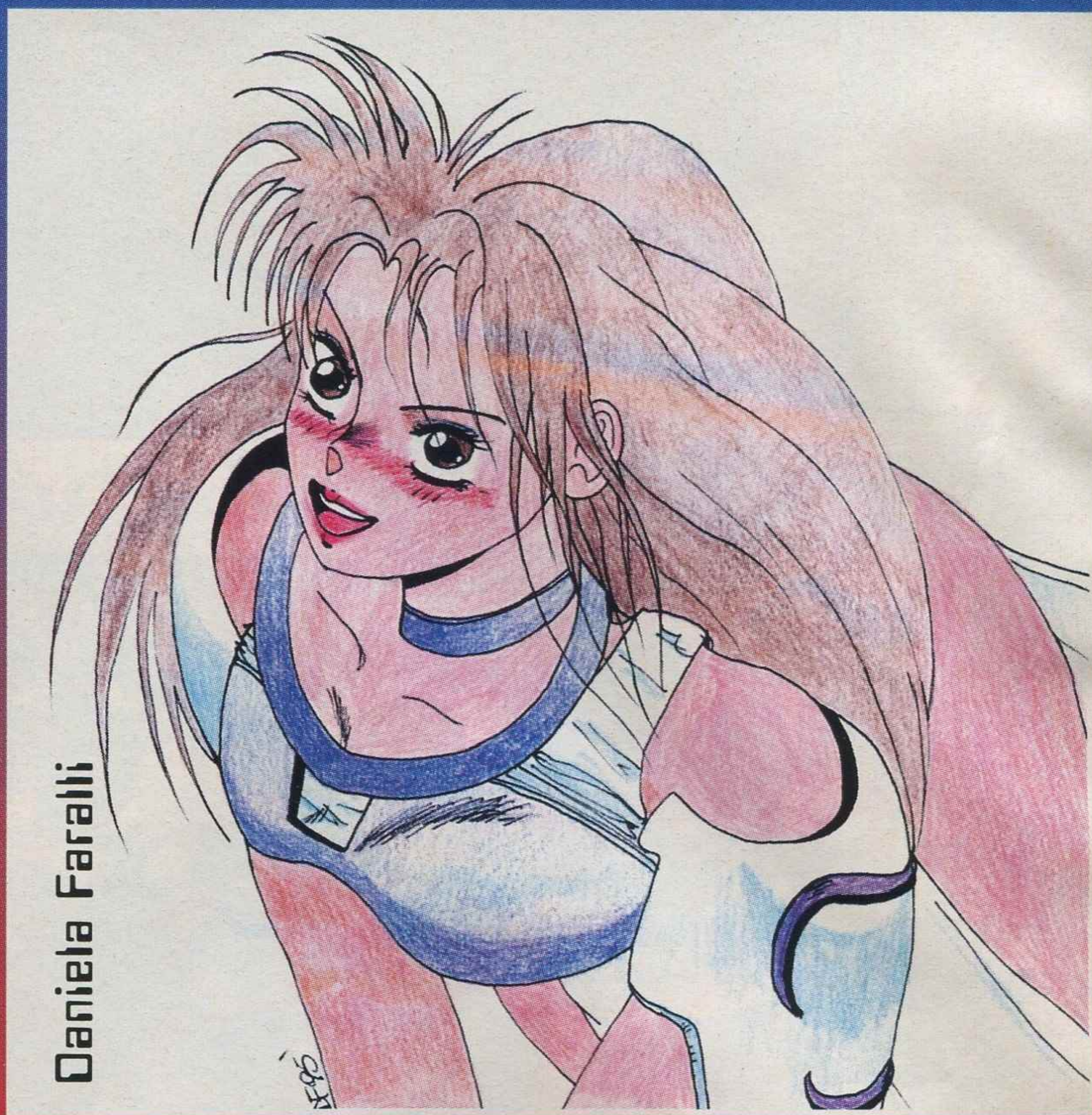
Sottofondo boscoso....un misterioso treruote va, va, sempre più lontano, da sinistra verso destra (*difficile*, NdR). Con un cambio di inquadratura, quella specie di affare va verso lo schermo, che a un certo punto si rompe e resta rotto (effetto grafico, of course), per tutta la durata della reclame. La scena ritorna con l'inquadratura di prima, dove il treruote si ferma sbuffando. Un qualcosa di antropomorfo, dotato di folt peluria, scende e prende a calci il motorino. Successivamente tira fuori un giornale (non si sa da dove) ed esclama: "Scrivo anch'io, su Televenerdì". Pausa di riflessione, e poi riprende: "ma se c'è er Televenerdì, Gheim Paua che ce sta a fà? Ce sta, ce sta".

Caro Apecarretto, come ti va la vitaccia? Sei guarito? Io spero di sì, così si può andare a fare la mangiata che hai promesso per il vincitore del concorso "Minaccia dell'anno 1994 a Maria Montesano, Art Director di GP e responsabile primaria dei caratteri obbrobriosi utilizzati per i titoli e le firme dell'Apposta", senti qua: "Si unmettili lettre cu colori giusti pillapposta e un fonnino pille recenzioni con scritto "Solo cu si chiama Toma può freggiarsi du titolo de Grande Maestro of Videogheim" scrittu in francese, Anglisi, Turcu, Tedescu, Marucchinu, Spagnolo Latinu e Jappunisi io e àme bbanda te nettemu 'ma tagghetta supra 'a poitta dello ufficio cu zu scrittu: "Dirrettore Graficu: Apecarr" che quannu chiuri 'a poitta un sensori blocca poitte e dinestre ed emanna un gasse tossico" (Minchia, cose accussì macabre mai li scrissi in via mia, e foisse manco Voidovak, chi colgu l'occasioni pi salutari). Bella eh? Beh, modestamente...allora, visto che presto ti manderò una lettera decisamente più seria di questa, ti dico solo due cose e te ne domando una (così sei in vantaggio)...

1) Qui in Giappone le cose vanno discretamente bene, ho avuto modo di giocare a tutte le novità disponibili (di cui avete ampiamente parlato) e me la spasso, oltretutto oggi viene Fiorellino e così si fa un po' di Karaoke - non sto scherzando, stasera a Piazza Petrolo (traduzione di Hokkaza Monui) c'è veramente l'orchestra vuota).

2) Vedo sempre più gente in giro addobbata come Cammy, Guile o Chun Li: il Festivalbar l'ha vinto una fotocopia di Guile (Tozzi non si tagliava i capelli da quando ha cominciato a cantare, cioè a 5 mesi), tante ragazze girano con una o due lunghissime trecce accompagnate da una coppola storta, e le morette invece han tutte frange e frangette... bah. Se non mi pubblichi ti faccio venire la diarrea del cipollino (rara forma intossicativa dell'altopiano Grana Padano). Uomo avvisato, carretto salvato.

Toma Ashiba

Se ti va bene un panino con la cicoria vieni qui e goditi il premio subito, altrimenti riapro le urne per le minacce a maria: ne sono arrivate pochine, ma che per caso vi piacciono i caratteri? Iscarioti, serpi in seno, vi piacciono i caratteri "Rollerball"? Davvero? Vi meritate la Montesano. In più, pare che la nostra arts distortor abbia la scorza duretta e nessuna paura delle Cupole, in generale: Di Vordak se ne fotte proprio (anzi lo sottomette in diverse occasioni) e potendo, re-impaginerebbe anche quella di San Pietro coi fondini bocciati dal consiglio di redazione. E quindi, duole ammetterlo dopo il tuo sforzo prodigioso, delle tue roventi minacce Maria Montesano se n'è sbattuta altamente. È rimasta più rigida di quanto lo è in solito, e di quanto potrebbe farla rimanere il rigor mortis. Il sospetto che ci viene a questo punto, è che sia morta da molto tempo ma dato che continua a tritare le balle come quando era viva, molta gente neanche ci fa più caso. È per rispetto ai defunti che le lascio mettere i caratteri che vuole, per rispetto allo status statale di Sarcomatoso, non altro. E per quanto riguarda l'innominabile inserto stai buono buono e non mi ci far pensare, sto perdendo kilogrammi di rispetto conquistato in anni di onorato disservizio su queste e altre pagine. La soddisfazione sta nel fatto che quando incrocio Scalfari nel palazzone di Repubblica, ricevo uno sguardo perplesso. Sarà l'eyeliner fosforescente o l'Henné al pizzo? Probabilmente è colpa degli articoli.

THANK YA VERY MUCH FOR COMING, GOODBYE

Le percussioni extrasistoliche a cui ormai il mio cuoricino aveva fatto la recchia stanno per tornare entro i limiti imposti da ogni banale sismografo. Da quando ho preso controllo del flusso epistolare, le variazioni metaboliche erano diventate a loro modo piacevoli, voi magari non ve ne accorgete, ma qui arrivano lettere di tutti i tipi, e quelle sui videogiochi stanno diventando a loro modo una minoranza relativa. Nel senso che parte di una lettera magari espone considerazioni sullo stato dell'arte dei giochi per il Creativision, e un'altra fetta invece parla di cose totalmente sconnesse da quello che la testata di questa rivista farebbe auspicare. Non è questo che volevi, caro furgonato? Un anno a tritare il cefalo con la storia delle lettere solo domande e domandine, e adesso che ti arrivano abbassi il tiro? Se ai lettori gli viene da scrivere così, e parlano di tutto meno che di videogiochi, significa che la vita è bella perché è varia, e pure se Gp resta una rivista di settore non ci fa schifo farlo notare. E questo che voleva, il bastardo furgonato. Ma, senza dubbio, le percussioni extra ecc ecc stanno per rientrare e poi, bof, è che sono un altruista. Nel senso che mi preoccupo per il mio successore, per la sua salute, per la sua psiche vergine e candida. Per salutare tutti i lettori che hanno contribuito a farmi consegnare regolarmente tardi la rubrichetta. Dal prossimo numero non sarà più il vostro treruote preferito a curare l'Apposta. Per la verità, non sarà neanche un treruote più generico a farlo. Il mestolone al chemico passa de facto nelle capaci mani di Zemetrio "Tinsemal" Roi, un nuovo collaboratore che promette sfracelli. Massimo rispetto per questo disgraziato tutto contento di accollarsi il fardellone addosso e, per quanto mi riguarda, ci si incontra per strada: se capita bene, altrimenti adieu, so long, addio.

Eccezionalmente, sfilando per un glissabile momentuccio fuori dall'ambito cartaceo, vorrei stampare su questa carta dal cangiante pigmento in vertical orientamento, un very big grazie de core a tutti i GPomani della Capitale che si sono prodigati per scoprire le tappe dell'appena concluso "Take Death Tour" della band più sciamannata dal Tufello fino a Ciampino (gli Arivo, chiaramente). Grazie davvero anche perché sono venuti a vederci in posti infimi, pogando su "CyberCaciotta", e in generale facendosi riconoscere per quello che sono, dannose diramazioni del modello di debosciato classic II color che infestava le pagine della posta di riviste come questa neanche tre anni fa.

UN UOMO BASCULA INQUIETO

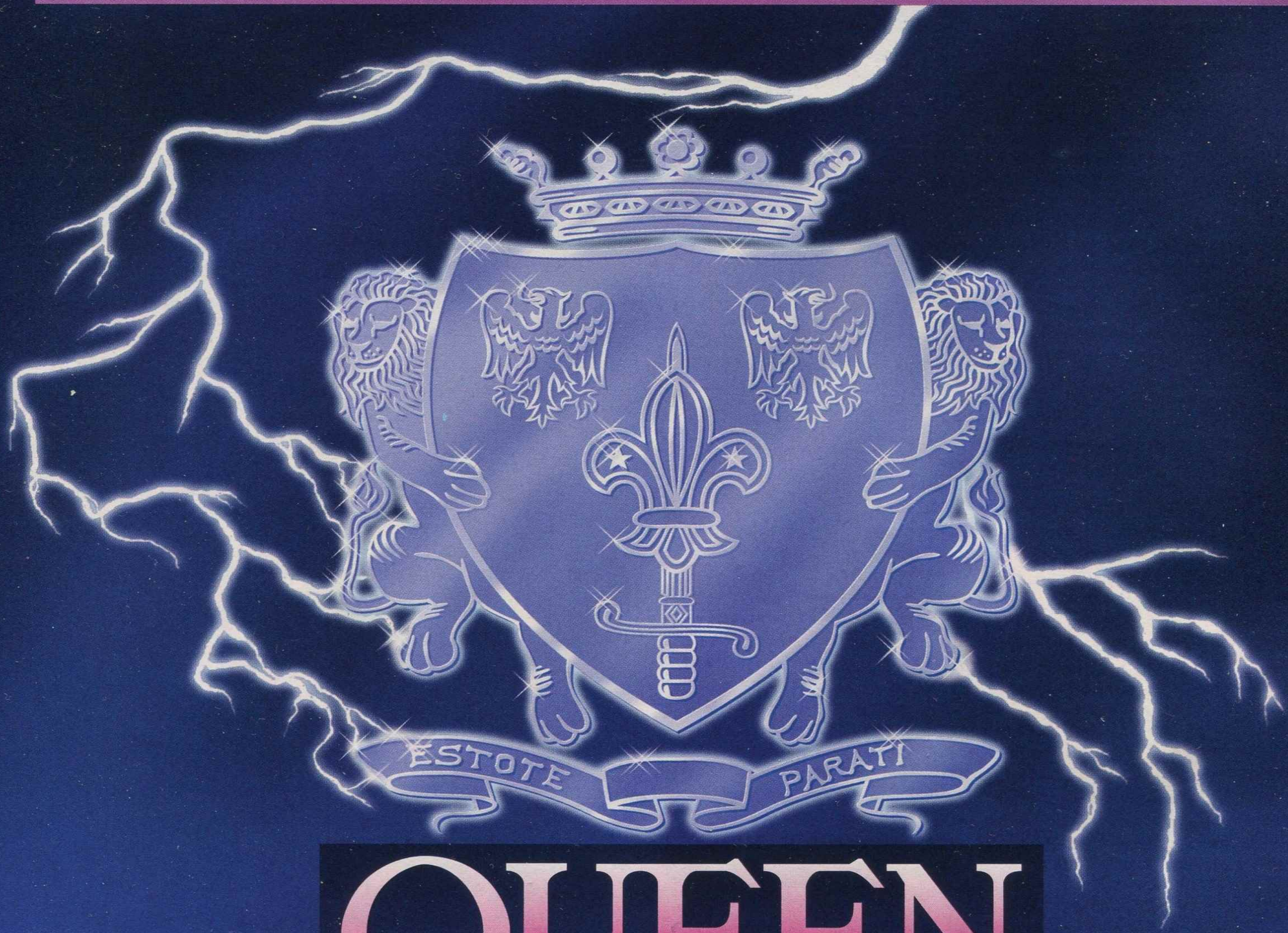
Ciao redazione,
Sono un ragazzo di 22 anni che videogioca con assiduità dai tempi dell'Intellivision, passando per il C64 e l'Amiga, arrivando al Super Famicom e al PC. Il fatto di giocare da più della metà dei miei anni mi "autorizza" a ritenermi un conoscitore di questo mondo, conoscitore peraltro fortunato perché credo che la prima macchina sia arrivata all'età giusta, e che l'evoluzione di questo settore si sia correttamente inserita in una crescita personale sia nel gusto che nell'utilizzo dell'hardware (*il concetto suona bene ma mi sfugge, NdR*). Questa la mia posizione di utente e osservatore di un mondo sicuramente nuovo, e queste le mie idee, che ti espongo.. Il primo, e più superficiale, ordine di considerazioni riguarda l'elitarietà del mondo dei videogiochi. Elitarietà fondamentalmente economica, specie per il divertimento casalingo, anche se calcolando l'inflazione e il miglioramento (comunque inevitabile) di un prodotto spinto da una concorrenza estrema, insomma mettendoci nei panni (fortunati) di chi vende, i prezzi non sono così micidiali. Credo però che in questo quadro un po' classista sia giusto inserire un'altra discriminazione, di tipo intellettuale. Anzi, conoscitivo. Mi spiego: un ragazzo 14enne non dovrebbe giocare oggi perché non ha giocato ieri. Potrebbe farlo solo conoscendo anche superficialmente, anche senza capirlo, il passato di questo settore. *Street Fighter II* non è lo stesso gioco per chi ha giocato *The Way of the Exploding Fist* (non è necessariamente meglio o peggio, o magari per alcuni è talmente diverso da non poter essere neppure confrontato). Personalmente - e non sono un nostalgico - *Exploding Fist* è più bello, ma il punto è assolutamente un altro: chi gioca oggi deve conoscere i modelli meno evoluti di uno stesso prodotto, per conoscere e giudicare meglio ciò che ha in mano, per dare il giusto peso ad affermazioni tipo "questo costa troppo, questo fa schifo, questi sono uguali" e valutare in vista di un acquisto, come ho detto, pur sempre oneroso. Questo sotto un aspetto, diciamo, "giurisdizionale". Sotto un punto di vista etico, trovo doveroso conoscere i padri di un mondo, anzi i protagonisti di una storia, in cui non si è entrati dal principio. Sotto un aspetto più generalmente conoscitivo invece occorrerebbe accostarsi a quella che oggi è una sintesi sapendo da quali tesi e antitesi essa è nata. Propongo una soluzione (se riconosci e condividi il problema) per rimuovere le barriere tra "anziani" e "giovani": pubblicare una storia dei videogiochi recensendo quei titoli mitici per illustrare quei tempi, ricchi di sorprese e di emozioni così forti che oggi mi chiedo come mai non mi commuovevo (*perché te li stavi godendo come oggi i 14enni si godono Rayden e Chun Li, uno le cose le capisce quando diventa vecchio, NdR*). Ma deve essere una cosa ben fatta, tipo inserti da staccare e conservare, oppure un numero speciale, o qualcosa del genere. Sono pronto a collaborare, se vi serve il mio aiuto!
Il secondo ordine di considerazioni riguarda un aspetto molto intimo della mia persona: in tutti questi anni non ho mai subito una situazione del tipo "giochi col Nintendo, sei uno stupido" (sulla stupidità chiedere ad un certo Gump Forrest... a proposito, a quando il gioco?) (*tra poco, dovrebbe uscire solo per Nintendo, ndR*)., anche se ad alcuni è successo. Eppure un po' di senso di colpa ce l'avevo, e ce l'ho tutt'ora, anzi strano che non si sia acuito crescendo. Anzi, il mio SdC è tale che al limite capirei anche una persona che mi venisse a dare del beota per la mia passione, sebbene per la sicurezza che ho in me non mi farebbe nessun effetto: "Io sto bene col mio Nintendo, se tu ce l'avessi staresti meglio". Insomma, a me i videogiochi piacciono e mi auguro di poter giocare per sempre e di avere domani le stesse forti sensazioni che ho oggi. Lo spero e lo credo:

questo dei videogiochi è un mondo strano, dai contorni labili, indefiniti, ed è in continua e rapida evoluzione, che corre dove chi conosce le regole di altri settori simili non saprebbe dire
(bella questa, proprio bella, adesso te la faccio incorniciare su un lato tipo targa marmorea, NdR)
$$$fate un riquadrino tipo le citazioni di K con la frase tra asterisks grazz$$$$,

e il fatto che ci sia un ostracismo da parte di coloro che ne sono fuori, secondo me, aiuta chi è dentro a crescere, insegna a guardare al futuro con una certa apertura mentale. Nessuna preclusione verso il domani, giocherò pure a settant'anni, perché no (*a 70 al massimo giocherai a briscola perché anni per vedere lo schermo ti ci vuole il cannocchiale e le mosse speciali di stitfaiter le fai come niente da quanto ti tremano le mani: prima arrivaci e poi riscrivi, NdR*). Io ringrazio i videogiochi che possono essere visti come un grande specchio in cui troviamo un sacco di cose riflesse. Ci sono valori importanti che possiamo imparare dai videogiochi, possiamo provare emozioni intense, possiamo approfondire le amicizie e farne di nuove, sviluppiamo i processi logici. Spero che quanto ho scritto non ti abbia annoiato (stai ancora leggendo? complimenti, e grazie), vorrei che mi pubblicassi e che e mie considerazioni possano trovare consensi e costituiscano uno spunto di riflessione (e il caffè con quanto zucchero? NdR), con l'augurio di trovare "giovani", "anziani" e "discriminati" che contribuiscano ad allargare questo splendido mondo. Grazie e ciao,

Christian Pettini, via Cortina d'Ampezzo 269, 00135 Roma
(non gli mandate soldi, quelli vanno spediti a via Aosta 2 ecc ecc e sulla busta scrivete bello grosso "PER APECAR", NdR)

Non ho capito una mazza del 95% della tua lettera, quel 5% che è filtrato mi ha fatto venire un cerchio alla testa e la nausea da computer, sono pure le tre e mezza di mattina quindi io mi infilo sotto le pezze, spengo tutto quello che devo spegnere tranne l'abatjour della Pantera Rosa e ti rispondo scrivendo a mano, anche perché se lo fate voi è giusto equilibrare, e così mi puccio nel tazzone pure Montanelli e la sua maledetta Olivetti del Pleistocene.

Si diceva, non ho capito una mazza, non nel senso tecnico/lessicale (è nota la mia possanza cerebrale), proprio non ho ben chiaro perché uno che oggi vede Stitfaiter e decide di rimanerne affascinato, debba sapere qualcosa su Karate Champ o Exploding Fist. Io sono un maledetto nostalgico, eppure ti dico che FIST come gioco di lotta m'ha sempre fatto S.C.H.I.F.O, e non ho mai avuto voglia di avvicinarmi ad un picchiaduro ~~serio~~ fino all'arrivo di INTERNATIONAL Karate Plus, e di giochi di questo tipo ne erano già usciti parecchi. Le uniche cose che mi piacevano di FIST erano le musiche, l'unica cosa che mi attirava (e mi attira, se capita recupero il floppy o la cassetta) di Karate Champ erano le sezioni col TORO inkazzato. Chi inizia a giocare oggi ha un'idea meno vaga del settore di quella che potevamo avere tu o io, e il senso di certe affermazioni è chiaro perché con uno standard qualitativo ben preciso (Street fighter II) in testa credo che il rapporto con titoli dello stesso genere abbia un senso. Voglio dire, oggi uno non può uscire di casa e andarsi a comprare The Way of the Exploding Fist, non lo trova, è matematico, talmente matematico che te lo posso mettere sotto radice. Semmai il giocatore di oggi mette al posto dove tu metti FIST proprio SFII, e inizia a confrontarlo con Toshinden per il PS-X. Tra l'altro credo che i giocatori di oggi non abbiano come priorità assoluta l'andarsi a documentare prima di sparare un Hadouken, e sarebbe dura perché quei giochi non ce li ha più nessuno tranne Albini il Magno Direttore, il tremote e qualche altro necrofilo. Comunque, e qui arriva la contraddictio/onis, stiamo lavorando proprio in questo senso. Non si parla esattamente di inserti da staccare e neppure di retroRetrocensioni ci siamo dati da fare quanto bastava per tirare fuori qualcosa di meglio. A tempo debito saprai tutto, vedrai vedrai che Dio te la manda buona. Se vedemo, vado a nanna che l'orsacchiotto (in realtà è una pecora) mi reclama. Boia, ho macchiato tutto il lenzuolo con la biro.

BOTTA E RISPOSTA blues

Un onirismo lirico vagamente sfumato d'infatuazione mediterranea permea gli invero languidi e tubanti quesiti di questo mese. Apecar non disdegna e realizza di aver finito lo spazio nel cerchietto, dio che dramma.

Superlativo Apecar,
Ma in *Donkey Kong Country* quanti livelli ci sono? Quando compie gli anni Gheimpaua? Ma hai i capelli biondi, Apecar?

???

Quella di Donkey Kong Country *è un po' una sola, il gioco può essere completato anche con una percentuale del 48%, gli altri 52 livelli sono infrattati nella cartuccia e per non farsi bastonare dal vecchio Kong alla fine del gioco, bisogna recuperarli tutti, e ce ne vuole parecchio. Io mi sono stufato al 54%. Questa rivistaccia dal nuovo formato compie gli anni nel mese di dicembre, e a farla saremo sempre noi, checché ne dica l'ubriaco direttore nella pagina promozionale di Zeta ("...tutte riviste realizzate PER UN CERTO TEMPO da Studio Vit..."). Riguardo il pigmento del vello devo confessare che qualcosa ho decolorato, ma devo anche dire che apprezzare l'opera è un privilegio per pochi intimi.*

Caro Apecar, qual è il picchiaduro migliore (in stile *Street Fighter*) per GB? Tra *Mortal Kombat II* e *Samurai Spirit*?

Esiste una versione GB del colosso Capcom? Esisterà? Se no perché?

Il babbo di Natale [Bianchini]

Mortal Kombat *II fondamentalmente cerca di essere sul GB quello che non potrà mai essere sul GB, ostacolo medesimo in cui avrebbe potuto inceppare* Samurai Spirits*, e che invece è stato aggirato con l'irony del Superdeforming. Magari* Samurai Spirits *è un pelaccio troppo facile, ma è più divertente. MKII comunque è fatto anche troppo bene ed è molto meglio del suo predecessore. Per quanto riguarda Stritfaiter, se esce per Game Boy allora non vedo perché non dovrebbe uscirne una versione per il Girmi di mia mamma, almeno servirebbe a qualcosa di meglio che a preparare quei tremendi frullati di cinghiale. Una conversione per la Pastamatic è prevista per entro Aprile 96, se Dio vuole.*

Ispirata redazione di Game Power, voi avete degli stili personali tutti differenti così come i gusti: quello che voglio dire è che se faceste fare la valutazione di un gioco sui Cavalieri dello Zodiaco ad Apecar difficilmente arriverebbe agli 80%, oddio, forse ho esagerato, ma volevo essere abbastanza chiaro, ci sono riuscito.

Bad Cat Fatal Furu [è quello de Conegliano, NdA]

Nein. Il fatto che io detesti i manga dalla cervice allo sfintere, lisca compresa, non pregiudica la valutazione su un gioco ad essi purtroppo relativo. C'è il manga di Street Fighter, eppure ho dato 98 a Street Fighter. C'è il manga di Mortal Vordak, eppure mi piace Mortal Vordak.. Stavolta abbozza perché t'ho fregato.

Perché non aprite una hot line? Forse perché ci sono gli help?

Manuel Cipriani, Ostia Lido [RM]

Parrebbe sconveniente nel mese delle primule e delle rondini, ciò nonostante mi vedo costretto a darti dell'acefalo. La Hot line c'è da tre anni, è in funzione il Giovedì dalle 17 alle 19 e risponde proprio lui in persona. Lui, lui, er...quello là. Il francese, Dupont. Sono d'accordo con te, è come se la Hot line non ci fosse.

I PAPAVERI APPENA SPUNTATI INIZIANO A FARE EFFETTO

Diamo modo, o comprensivi lettori di Gheimpadella, a gentili virgulti che si schiudono dopo il disgelo invernale, di crescere, fortificarsi e diventare alberi maestri e punti fondamentali per l'orientamento delle nostre umane vestigia. Lasciamo orsù un po' di spazio alle rime (mica tanto) del buon Paolo Cominelli. Ci è ignoto se per giungere al Sacro Momento della vergatura di questi nobili endecasillabi abbia seguito la Mappa o le Leggende, l'importante è che il tesoro da lui rinvenuto sia da stimolo per la comunità tutta, per ricercare nella tela delle nostre anime quelle sfumature perse o celate da restauri forzati. Secondo me mi pagano poco, bonanotte.

Uscirà l'espansione a 64 bit per il 3DO? E questo riuscirà a competere con l'Ultra 64?

Andrea Borio

La tua seconda domanda (ringrazio il prof. Borzacchini per il sussidio bibliografico) è riconducibile al noto "Fedone" somma manifestazione della dottrina Platonica. All'allievo che chiede "Come si fa, maestro, a distinguere nel garbuglio delle manifestazioni del sensibile - empiricamente ridotte a pura esaltazione dell'io - la reale presenza dell'essere?". Socrate imperturbabile risponde "Si fa come quello che te la fece sullo zerbino e poi la rivoleva", come dire, una risposta dal valore enigmatico e sospensivo: quando vedrò l'Ultra 64, riscrivici una lettera uguale e te lo saprò dire. Meno male che almeno sull'uscita dell'espansione a 64 bit del 3DO ti si possa rassicurare, meno male.

Wolfenstein 3D per Jaguar 90% Power Game, *Alien Vs Predator* 88%, siete impazziti?

Uno di Messina che non ha messo il nome come al solito.

Al massimo si può dire che è impazzito il napoletano che li ha recensiti. Da parte mia, l'88 ad AvsP è giustificato da un concept di gioco abbastanza stantio, e dalla consistente influenza di Doom (che discende direttamente da Wolfenstein) sul tutto. Oltre a questo si può considerare che Wolfenstein è una conversione ben riuscita, mentre AvsP è un titolo originale che di originale non ha niente. In più, se vogliamo essere onesti, bisogna ammettere che sì, abbiamo sbagliato. Anche Wolfenstein non meritava il Power Game.

Sgarratissima Reda di GP, sono un quindicenne maniaco sessuale e vorrei sapere qualcosa sui giochi zozzi per la mia console (il Saturn). Grazie ventimila, saluti trucidi.

Darione da Frosinone

Secondo me Virtua Fighter è abbastanza zozzo, anzi, è quasi una zozzeria, ma è un parere.

AVETE UNA ½ IDEA DI QUELLO CHE STA PER ACCADERE?

DOPO IL SUCCESSO DEL FUMETTO E DEL VIDEOGIOCO...

RANMA 1/2 - 1
72 min.

Lire 29.900
Collana
ANIME VIDEO n° 11

RANMA 1/2 - 2
72 min.

Lire 29.900
Collana
ANIME VIDEO n° 12

RANMA 1/2 - 3
75 min.

Lire 29.900
Collana
ANIME VIDEO n° 14

RANMA ½
ORA IN VIDEOTECA!

Granata

GRANATA PRESS
via Marconi, 47
40122 BOLOGNA
Servizio ordinazioni
tel: 051/370232

Pag.16

SATURN REVENGE
SAPEVATE CHE...
***...Virtua Fighter II* è in fase di conversione per il 32 bit Sega?**

STA PER ARRIVARE...
...SIM CITY 2000
Il bellissimo simulatore di città è in fase di conversione per SNES.

Pag.19

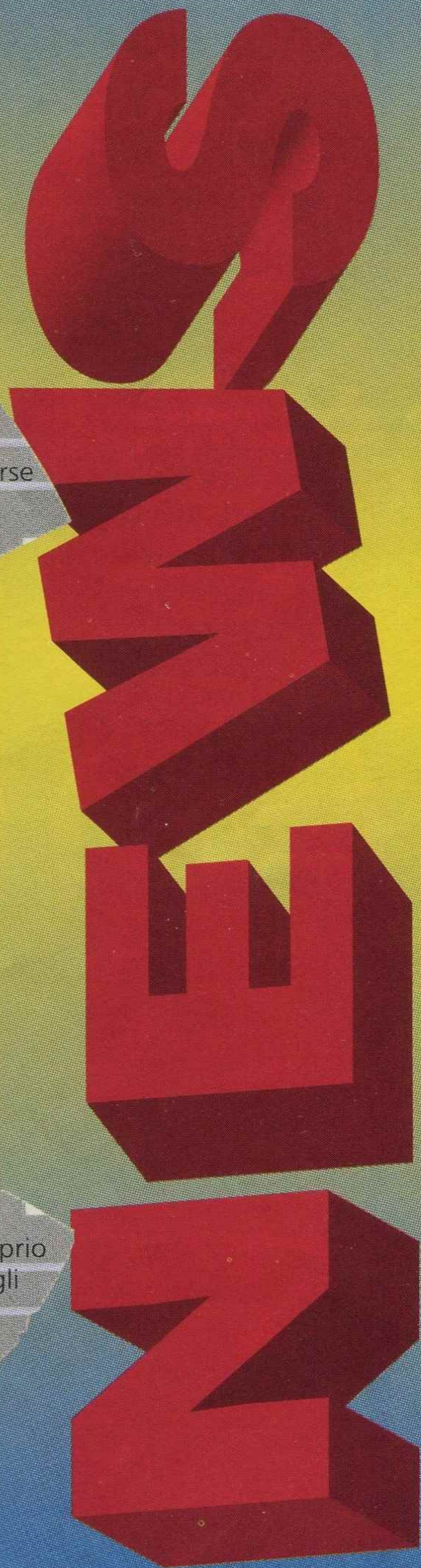
SOMMARIO

I VOSTRI NONNI LI RICORDANO ANCORA...

IL RITORNO DI VECCHI AMICI

Donkey Kong, Pac Man, Tempest...
La lista dei vecchi giochi sottoposti a lifting e rimessi sul mercato potrebbe continuare a lungo. Quali sono le ragioni di questa tendenza? Quali gli effetti per i giocatori? La risposta è più semplice di quanto crediate: continuate a leggere e fatemi sapere se siete d'accordo con me. Io, a differenza di altri, non porto il Verbo... Facciamo l'appello: *Donkey Kong Country, Donkey Kong Land, Pac In Time, Pac-Man: The New Adventures, Tempest 2000, Defender, Joust, Spectre, Super Dropzone*. Sicuramente ne dimentico qualcuno, anzi parecchi, ma questi pochi titoli, alcuni già usciti altri in arrivo nei prossimi mesi, dovrebbero essere sufficienti per farvi capire che ci troviamo di fronte a un vero e proprio revival. Non sto parlando di sequel, cioè di versioni aggiornate di giochi usciti in passato - esempio classico: la serie di *Street Fighter II* - ma di giochi e personaggi caduti nel dimenticatoio e ripescati dopo anni. Il motivo della fine del loro pensionamento è duplice: il primo, e forse più semplice da spiegare e da comprendere, è che giochi quali *Defender, Spectre, Joust*, sono stati capostipiti di un genere, classici assoluti che sprizzavano giocabilità da ogni pixel, che divertivano il giocatore pur senza stordirlo con effetti grafici mirabolanti o con sonoro campionato di qualità CD. Il concept di quei giochi era - ed è - un inno alla giocabilità: muoviti in fretta, spara diritto e raggiungi il prossimo livello: semplice, banale, divertente. Ripescare quei giochi, il cui concept il tempo non ha logorato perché, tutto sommato, non sono stati clonati con eccessiva frequenza, porta paradossalmente una ventata di novità nel mondo dei videogiochi che oggi affoga in un mare di picchiaduro e platform. Non so se le nuove versioni di vecchi classici, che senza dubbio sfrutteranno le accresciute capacità delle macchine attuali, riusciranno a ricreare l'atmosfera magica del passato: le laserate lunghe e snelle di *Defender*, i colpi d'ala per tenere in quota gli struzzi di *Joust*: ore e ore di divertimento senza fine. Badate bene: questo non è un inno al passato, voglia di rituffarsi in qualcosa che non c'è più, ma solo la soddisfazione di entrare in un negozio e poter avere una più ampia scelta. It is that easy... Seconda ragione: i videogiochi hanno ormai 24 anni di vita. A partire dal primo *Pong*, centinaia di milioni di persone si sono appassionate a questo tipo di passatempo: passando attraverso *Asteroids, Space Invaders, Galaga, Mario* e *Robotron 2084* e mille altri, ci siamo legati a filo doppio e triplo con questo mondo di divertimento. E allora, perché dimenticare chi ci ha fatto cambiare la prima banconota da mille lire in monetine da fare inghiottire alla gettoniera? Nei negozi di dischi non trovate solo Jovanotti e Michael Jackson, ma anche Beatles e Doors, per non parlare di Beethoven, Chopin e compagnia suonante. Il passato non è qualcosa di terminato, da dimenticare o addirittura da rinnegare: dal passato vengono molti insegnamenti preziosi, l'invito a non dimenticare le cose semplici che hanno divertito intere generazioni di giocatori, ad apprezzare titoli diversi per grafica, sonoro, effetti speciali. Quante volte vi è capitato di mettere da parte con una smorfia l'ultimo gioco acquistato dopo averlo finito troppo in fretta o dopo essere rimasti delusi da una giocabilità non proprio esaltante? Giocabilità, il punto, insieme all'originalità, è sempre lo stesso: questo elemento, sempre presente tra gli "anziani" in dosi massicce, fa venir voglia di dire che chi chiama vecchietto l'omino di *Dropzone*, il cavaliere di *Joust* e la cara pallina gialla non ha capito molto di videogames. Forse, quando questi personaggi erano all'apice della loro carriera, noi eravamo troppo ingenui, e ci accontentavamo di poco, ma forse no. Forse, una volta si pensava che i giocatori avessero diritto a qualcosa di grande, di estremamente divertente, ed era proprio quello che ci veniva dato. Non che ora le cose siano cambiate, ma sicuramente quel tipo di creatività, libera da schemi e da pericolosi ricorsi storici, era più libera e immediata. Speriamo che quella mentalità ritorni, anche se sarà necessario riscoprire dei vecchi amici.E non scandalizzatevi se in una futura recensione di un classico rifatto ci scapperà di scrivere che è anche originale: di Ken, Ryu, Raiden e Bubsy ne abbiamo piene le scatole.

NEWS

NEWS

SONIC CHAOTIC SU 32X

Il nuovo gioco della saga del porcospino blu, che è stato programmato utilizzando l'ormai classica workstation della Silicon Graphics, sarà pronto per fine giugno. I protagonisti saranno Sonic, Tails, Knuckles e la nuova star di casa Sega, il "cattivo" Red Sonic, gemello puzzone del nostro blu preferito. Per ora si parla solo della versione per 32X, ma non credo che i possessori di MD resteranno a bocca asciutta.

Notizie dal MONDO

L'ANNUNCIO DELL'ANNO

VIRTUA FIGHTER II SU SATURN!

Il nuovissimo beat'em up della Sega è in fase di conversione

Il nome di Yu Sukuki dovrebbe dirvi qualcosa: è niente meno che il capo del team di Ricerca e Sviluppo che lavora sui Model 2, l'hardware che muove capolavori del calibro di *Daytona*. Ecco, questo simpatico Giapponese ha da poco annunciato che è già in fase di sviluppo la versione per Saturn di *Virtua Fighter 2*, lo strabiliante coin-op che in Giappone ha raccolto più monetine di un esercito di tossici in metropolitana. La data di uscita può essere indicata per fine agosto o inizio settembre, ma è probabile che i tempi di lavorazione possano farla slittare in avanti di qualche minuto. Tutto ciò è molto bello, ma, per dovere di cronaca, devo riportare una voce dal Giappone che sussurra che la fase di lavorazione non è ancora cominciata e che l'annuncio serva principalmente a distogliere l'attenzione del pubblico dal travolgente esordio della PlayStation. Voi a chi credete?

Virtua Fighter. Il nostro barbiere a volte esagera un po' con le forbici...

DONKEY KONG COUNTRY 2 E PILOTWINGS 2!

GRANDI NOVITÀ DALLA NINTENDO

Il ritorno del gorillino e del gioco di volo più divertente della storia

Sigeru Miyamoto in tutto il suo splendore. Il suo conto in banca è maggiore del mio.

Questa notizia, dato che non ha ancora conferma ufficiale, andrebbe messa nell'Oroscopo, ma dato che la fonte che me l'ha fornita non ne ha mai sbagliata una, ve la metto qui tra le anteprime: Diddy Kong, il gorillino compagno di Donkey Kong in *DKC*, sarà protagonista di un gioco per SNES che uscirà entro il mese di novembre di quest'anno. Il gioco, il cui titolo è ancora sconosciuto, sarà sviluppato con le stesse tecniche grafiche utilizzate per *DKC* (rendering a gogò, con tante grazie alla Silicon Graphics) e potrebbe essere piazzato su una cartucciona da oltre 32 Megabit. Chi ha detto 40? Bravo, hai vinto un premio... Altra grande notizia, per gli utenti Nintendo, è che Sigeru Miyamoto si trova attualmente in California per realizzare *Pilotwings 2* (ma il titolo potrebbe essere differente) in collaborazione con la Paradigm Software, soft-house leader nel campo dei simulatori di volo "seri" - ossia sviluppati per clienti quali la NASA, ad esempio - con grafica tridimensionale sviluppata su sistemi Silicon Graphics. Il gioco dovrebbe essere molto più bellicoso del primo e da più parti giunge l'indiscrezione che la nuova creazione del papà di Mario potrebbe includere anche i comandi per mitragliatrici e missili, oltre all'acceleratore e al freno. Se siete particolarmente duri di comprendonio, sto parlando di un titolo di combattimenti aerei con poca simulazione e una vagonata di divertimento. Data prevista per l'uscita: fine anno.

Nintendo

MORTAL KOMBAT: IL FILM

MORTAL KOMBAT E L'IMMORTALE

Sarà nelle sale cinematografiche statunitensi a partire da maggio

Oramai saprete tutti,(per averlo letto su GP), ovvio, che "l'ultimo immortale" Christopher Lambert sarà Rayden nel film dedicato a *Mortal Kombat*. È giunto il momento di dirvi qualcosa in più sulla sua trama e sugli attori che lo affiancheranno sul set. Rayden è una divinità buona che guida un terzetto formato da Sonya Blade (Bridgette Wilson, apparsa in *The Last Action Hero*), Johnny Cage (Linden Ashby - *Wyatt Earp*) e Liu Kang (Robin Shou, campione di arti marziali) contro Goro (interprete ignoto al momento), Kano (Trevor Goddard) e Shang Tsung (Cary Hiroyuki-Tagawa - Sol Levante) che, se dovessero trionfare, metterebbero a ferro e fuoco l'intera Terra. Al contrario, se vinceranno i "buoni", sarà la bella e buona principessa Kitana (Talisa Soto - *The Doors*) a stendere un manto di giustizia e armonia su tutto quello che le pare, e un giorno o l'altro forse vi dirò anche il significato di questa oscura frase. I combattimenti avvengono nell'Outer World e i set costruiti dai tecnici ricreano splendidamente l'atmosfera magica e misteriosa del gioco così che i videogiocatori di tutti il mondo saranno invogliati a formare lunghe code ai botteghini dei cinema. Il film, diretto dal giovane Paul Anderson, uscirà negli USA il prossimo maggio e sarà di certo una pellicola che farà molto parlare di sé. Vi terremo aggiornati con altre indiscrezioni nei prossimi mesi, non vi preoccupate (e chi si preoccupa, NdLettori).

NEWS

SOLO NEL BUIO

Ovvero, *Alone in the Dark*. Chi tra voi possiede un PC, o un 3DO, avrà probabilmente giocato con questa bellissima avventura della casa francese Infogrames. La soft-house transalpina sta lavorando a una conversione per Saturn del loro capolavoro il cui protagonista è un detective impegnato in una pericolosa inchiesta. Grafica impressionantemente tridimensionale e ottima giocabilità: serve altro per ottenere un signor gioco?

ESCLUSIVA!!!

I NUOVI GIOCHI DI SUPER MARIO!

Siete curiosi di sapere cosa sono? Continuate a leggere...

In Giappone hanno fatto la loro comparsa due nuovi giochi ispirati alla saga del panzuto idraulico. Precisamente, uno ispirato a *Super Mario World* e l'altro a *Super Mario Kart*. Entrambi i giochi non sono compatibili con lo SNES né tantomeno con il Game Boy, strano vero? Forse dipende dal fatto che sono due giocattoli per bambini, realizzati in plastica: si tratta di minipiste sulle quali delle biglie rotolano, riprendendo molto alla lontana i videogiochi ai quali sono ispirati. I due orpelli, realizzati dalla Milton Bradley, hanno delle decalcomanie sulle quali spicca l'effige del famoso riparatore di impianti termo-idraulici. Dite che il titolo è una presa per i fondelli? Per la miseria come siete permalosi...

In esclusiva, eccovi i nuovi giochi di Super Mario. Mica sarete arrabbiati?

MORTAL KOMBAT III

IL RITORNO DI SONYA E KANO

Le ultimissime sulla prossima versione del beat'em up più violento

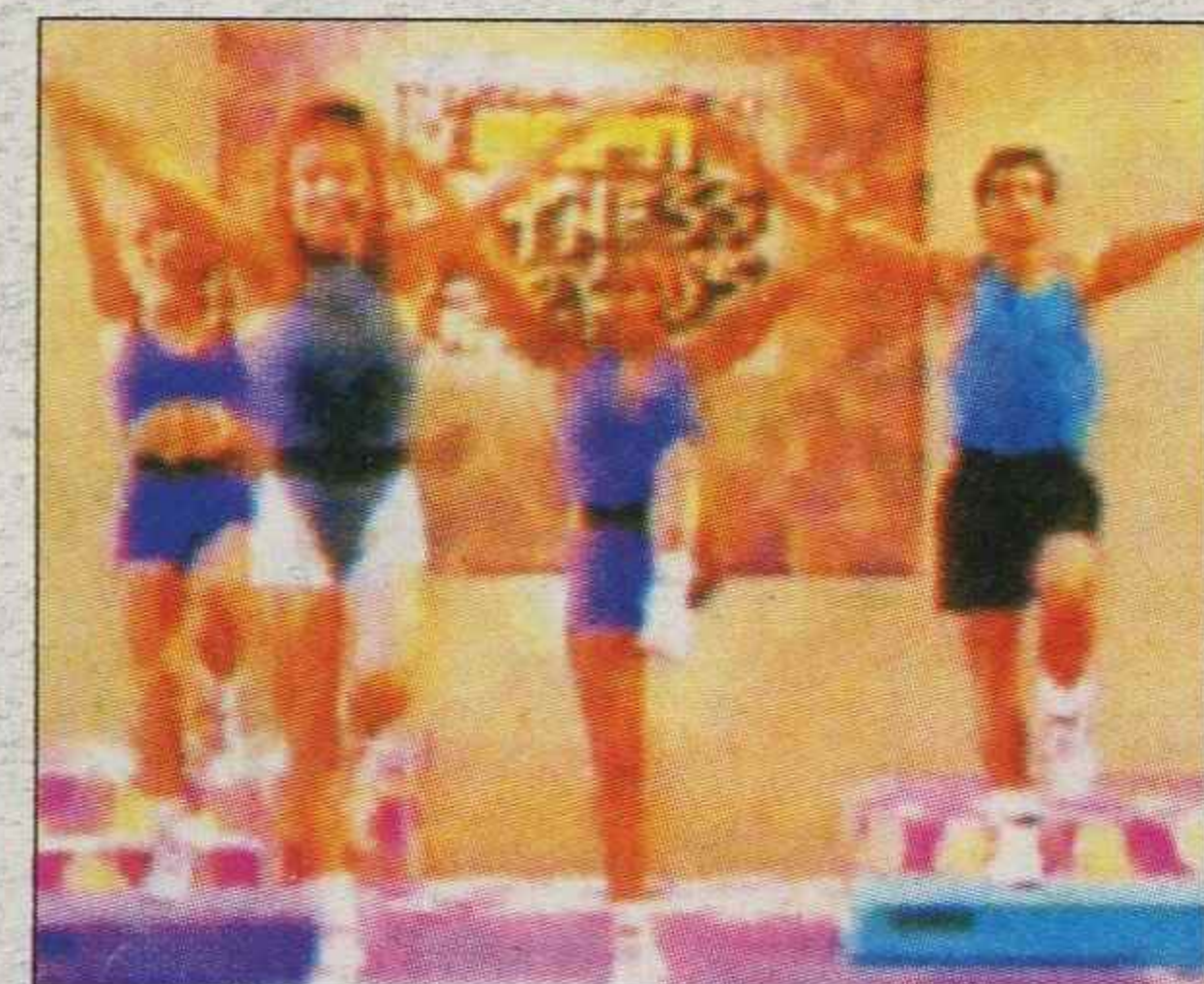
Da fonti sicuramente attendibili - come altrimenti definire la viva voce di Ed Boon, uno dei creatori della saga di *MK* - ecco arrivare delle informazioni fresche fresche sulle prossime sfide mortali che vi attenderanno tra pochissimi mesi in sala giochi e a casa vostra. Cominciamo dai personaggi: il loro numero salirà di qualche unità (quattro?) e tra di loro potrete selezionare anche Sonya, Kano (di ritorno dall'esilio che li aveva tenuti lontano da *MKII*), Jade e Smoke, questi ultimi due fin dall'inizio (ricorderete che erano avversari nascosti in *MKII* che potevano essere affrontati dopo aver compiuto determinate azioni). Questi personaggi, e in particolare Sonya e Kano, avranno un aspetto radicalmente differente da quello mostrato in passato: anche Goro sarà agghindato in modo decisamente innovativo e sarà più spaventoso che mai. Passando ad altro, oltre a Fatalities, Babalities e Friendships, ci saranno almeno altre tre categorie di mosse finali molto fantasiose e sorprendenti e anche per quanto riguarda lo schema di gioco vero e proprio potrebbero esserci delle significative innovazioni. Quali, non è lecito ancora sapere ma le fervide menti di Boon e di John Tobias (degno compare del signor Boon) stanno lavorando a numerose innovazioni. I programmatori del gioco hanno promesso che *MKIII* sarà MOLTO diverso, anzi molto migliore, del suo predecessore. Il gioco dovrebbe essere messo in circolazione entro la fine di questa primavera e la lavorazione procede a ritmo spedito, con le riprese - digitalizzate in un secondo momento - di un nuovo combattente ogni settimana.
Il gioco dovrebbe uscire per MD, SNES, MegaCD, MD32X, MD32XCD entro il mese di febbraio 1996, per Ultra 64 (ben 96 mbit di memoria!) poco dopo mentre la versione Play Station potrebbe precedere le altre di tre mesi. Si vocifera, ma è tutto da confermare, anche di una versione per 3DO.
Per il momento è tutto ma non toccate il telecomando perché tra 30 giorni torneremo con nuovi aggiornamenti.

NOVITÀ PER 3DO

TRE NUOVI NON-GIOCHI PER TRIP HAWKINS

Volete picchiaduro, sparatutto e platform-game? Eccovi serviti...

Sì, lo so che non avete comprato il sistema di divertimento elettronico multimediale concepito da Trip Hawkins per farci ginnastica o per imparare ad impugnare nella maniera più corretta la mazza da baseball, ma il dovere di informarvi su tutte le novità del colorato mondo dei videogiochi mi impone di spendere alcune righe per presentare tre nuovi prodotti per 3DO. Ok, non sono proprio giochi ma nella vita c'è anche dell'altro...
Il primo è *ESPN Baseball*, titolo nel quale Ron Fraser, allenatore della selezione dell'Università di Miami, vi insegnerà tutti i trucchi dello sport con le palle e la mazza. Inoltre decine di domande alle quali Mr. Fraser risponderà con competenza e disponibilità e numerosi filmati che mostrano azioni di gioco controverse aumenteranno le vostre conoscenze del baseball.
ESPN Golf: Lower Your Score With Tom Kite vi introdurrà nell'ovattata e prataiola atmosfera degli esclusivi golf-club d'oltreoceano. Se volete diventare dei campioni di golf dovrete solamente seguire i consigli di Tom Kite, campione statunitense di un altro sport con palle e mazza.Per finire, *ESPN's Step Aerobics* porterà sui vostri schermi una caterva di belle ragazze che sculettano allegramente cercando di convincervi a schiodare i vostri poderosi posteriori dalla vostra poltrona preferita. A meno che non vogliate imparare a convivere con la vostra pancetta, proprio come ho fatto io: che cosa vi devo dire, mi ci sono affezionato...

Tom Kite in azione

Eh! Eh! Saltellaresaltellare! Eh! Eh!

ODIS S.R.L.

COMPUTER ONE AFFILIATO

CONSOLLE · VENDITA E NOLEGGIO VIDEOGIOCHI · ACCESSORI

PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31 • ROMA
TEL. 06/7016436 • FAX 70303635

OLTRE 1.000 TITOLI · 200 MQ DI ESPOSIZIONE

MEGA DRIVE

Titolo		Prezzo
REN E STIMPY	L.	49.900
COSMIC SPACE	L.	59.900
DRAGON'S REVENGE	L.	39.900
AWESOME POSSUM	L.	59.900
BARNEY'S HIDE	L.	59.900
DR. ROBOTNIK'S	L.	55.000
FUN'N GAMES	L.	39.900
ROBOCOP 3	L.	59.900
SNAKE RATTLE	L.	39.900
SOCKET	L.	49.000
RACE DRIVIN	L.	29.900
GAUNTLET 4	L.	59.900
ZOMBIES	L.	69.000
GENERAL CHAOS	L.	39.000
WIZNLIZ	L.	39.900
G-LOC	L.	39.900
JAMES BOND 007	L.	49.900
JOE MONTANA F. 2	L.	24.900
TECMO BROWL	L.	55.000
DAVIS CUP	L.	85.000
OUTRUN 2019	L.	39.900
CHAKAN	L.	29.900
WOLFCHILD	L.	39.900
SPACE HARRIER 2	L.	29.900
FIFA INTERNATIONAL	L.	85.000
GRINDSTORMER	L.	65.000
SHAQ FU	L.	109.000
COMBAT CARS	L.	59.000
CYBERBALL	L.	39.000
THE INCREDIBLE HULK	L.	99.000
SYLVESTER AND TWEETY	L.	99.000
WIMBLEDON	L.	99.000
BALLAZ 3D	L.	79.900
DYNAMITE HEADDY	L.	79.900
ECCO THE TIDE...	L.	85.000
BEAVIS AND BUTT...	L.	89.000
CRYSTAL'S PONY	L.	69.900
DRAGON	L.	99.900
LEMMINGS 2	L.	99.000
BONKERS	L.	69.900
ANIMANIACS	L.	89.000
THE LAWNMOWER M.	L.	99.000
GENERATION LOST	L.	89.000
BUSY TOWN	L.	69.900
ROCK'ROLL RACING	L.	59.900
BRUTAL X	L.	89.000
COUNTING CAFE	L.	109.900
CLAYFIGHTER	L.	129.900
SYNDICATE	L.	119.900
LA RUSSA BASEBALL 95	L.	139.900
TOYS	L.	69.900
PIGSKIN	L.	39.900
VIEW POINT	L.	140.000
HURRICANES	L.	135.000
RED ZONE	L.	119.000
CIRCUS MYSTERY	L.	129.900
MIGHTY MAX	L.	119.900
POWER DRIVE	L.	119.900
YOGI BEAR	L.	119.900
ROM CARD FATAL FURY 2	L.	19.000
PSYCO PINBALL	L.	115.000

Titolo		Prezzo
ESPAN FOOTBALL	L.	139.900
ESPAN HOCKEY 95	L.	139.900
THE TICK	L.	129.900
BATTLE TANK	L.	59.900
DINO DINI'S	L.	119.900
THE LION KING	L.	129.900

3DO

Titolo		Prezzo
JOYPAD TURBO 1 X	L.	89.900
DENNIS MILLER	L.	49.900
SEWER SHARK X	L.	69.900
BACH	L.	79.900
THE ORDE	L.	69.900
JURASSIC PARK	L.	69.900
WHOSHOT JOHNNY R.	L.	79.900
REBEL ASSAULT	L.	89.900
LEMMINGS	L.	69.900
GRIDDERS	L.	73.900
WAY OF THE WARRIOR	L.	69.900
SHADOW	L.	79.900
STAR CONTROL II	L.	84.900
SHERLOCK HOLMES	L.	89.900
BEACH VOLLEYBALL	L.	59.900
WAIALE GOLF	L.	85.000
VR STALKER	L.	89.900
TOM KITE GOLF	L.	59.900
OFF-WORLD INTERCEPTOR	L.	89.900
STATION INVASION	L.	69.900
THEME PARK	L.	89.900
SHOCK WAVE X	L.	59.900
SUPREM WARRIOR	L.	89.900
WORLD CUP GOLF	L.	89.900
DEMOLITION MAN	L.	99.900
SAMURAI SHODOWN	L.	82.900
3D ATLAS	L.	99.900
CRIME PATROL	L.	86.900
SHOCK WAVE DATA DISK	L.	57.000
LOVE BITES	L.	49.900

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo		Prezzo
SUPER CONFLICT	L.	29.900
SUPER CASTLEV. IV	L.	39.900
GEORGE FOREMAN'S	L.	29.900
MORTAL KOMBAT	L.	29.900
PLOK	L.	39.900
PAPERBOY 2	L.	29.900
BIZYLAND	L.	29.900
BUBSY	L.	29.900
COOL WORLD	L.	29.900
THE ADDAMS FAMILY	L.	29.900
KA-BLOOEY	L.	29.900
BLAZEON	L.	29.900
D-FORCE	L.	29.900
TOYS	L.	29.900
SUPERMARIO ALL STARS	L.	89.900
STARWING	L.	39.900

Titolo		Prezzo
HEY PUNK ARE YOU	L.	29.900
DARIUS	L.	29.900
DRAGON'S LAIR	L.	29.900
JOHN M. FOOTBALL	L.	29.900
NHLPA HOCKEY	L.	29.900
AMERICAN GLADIATORS	L.	29.900
AMAZING TENNIS	L.	29.900
BATMAN RETURNS	L.	85.000
JURASSIC PARK	L.	49.900
FIRST SAMURAI	L.	59.900
STREET FIGHTER II	L.	29.900
ZOOL	L.	60.000
ININDO	L.	29.900
SUPER TROLL	L.	88.500
SUPER BOWLING	L.	29.900
FIREPOWER 2000	L.	29.900
ALFRED CHICKEN	L.	87.800
TURTLES IN TIME	L.	29.900
CLAYMATES	L.	79.900
MEGA MAN SOCCER X	L.	95.900
CALIFORNIA GAMES	L.	29.900
THUNDER SPIRITS	L.	29.900
CHAVEZ	L.	76.000
STAR TREK TNG	L.	49.900
DREAM TV	L.	29.900
BEBE'S KIDS	L.	49.900
WORLD CUP STIKER	L.	99.000
HARDBALL III	L.	89.000
SUPER STREET FIGHTER II	L.	129.000
STUNT RACE	L.	99.000
BAZOOKA BLITZ	L.	29.900
SOCCER KID X	L.	79.900
YOGI BEAR'S	L.	99.900
THE UNTOUCHABLES X	L.	87.000
SUPER GODZILLA	L.	81.000
ARCANA	L.	29.900
SMASH TENNIS	L.	79.000
ROBOCOP 3	L.	29.900
BILL LAIMBEER'S	L.	29.900
DOUBLE DRAGON V	L.	99.000
POWER RANGERS	L.	109.000
THE INCREDIB. HULK	L.	86.000
EEK THE CAT	L.	79.900
MAXIMUN CARNAGE	L.	99.000
FIEVEL GOES WEST	L.	99.000
GREAT CIRCUS MYSTERY	L.	99.000
WILD SNAKE	L.	69.000
SUPER MORPH	L.	79.900
VIRTUAL BART	L.	89.900
SPEED RACER	L.	79.900
SUPER ADVENTUR ISL. 2	L.	89.900
ANIMANIACS	L.	89.000
GHOUL PATROL	L.	85.000
PITFALL	L.	139.900
MICROMACHINES X	L.	99.000
SHAQ-FU	L.	92.000
BRUTAL	L.	99.900
CANNONDALE CUP	L.	119.000
HURRICANES	L.	89.900
MIGHTY MAX	L.	99.900
MICHAEL JORDAN	L.	99.000
TINY TOON 2 WILD.	L.	99.000
STAR TREK STARFLEET	L.	99.000
POWER INSTINCT	L.	99.000
MEGA MAN X 2	L.	109.000

SUPER FAMICOM

Titolo		Prezzo
RETURN OF DOUBLE...	L.	39.900
R-TYPE III	L.	39.900
PRIME GOAL	L.	60.000
STREET FIGHTER 2 T.	L.	49.900
BEAUTY AND THE BEAST	L.	69.000
NATSUME	L.	99.000
SPINDIZZY WORLDS	L.	19.900
HYPER ZONE	L.	19.900
SUPER E.D.F.	L.	19.900
STRIKE GUNNER	L.	19.900
VALIS IV	L.	19.900
CACOMA KNIGHT	L.	19.900
SMASH TV	L.	19.900

NEO GEO

Titolo		Prezzo
SAMURAI SPIRITS	L.	79.900
THE SUPIER SPN	L.	79.900
TOP PLAYER'S GOLF	L.	79.900
SUPER SIDE KICKS 2	L.	79.900
ART OF FIGHTING 2	L.	99.900
FATAL FURY SPECIAL	L.	99.900
TOP HUNTER	L.	99.900
FLYING POWER DISC	L.	99.900
FOOTBALL FRENZY	L.	79.900
ASD LAST GUARDIAN II	L.	79.900
SONIC WINGS 2	L.	79.900
KING OF THE MONSTERS II	L.	79.900
THE KING OF FIGHTERS 94	L.	99.900
JOYJOY KID	L.	79.900
SUPER REAL ACTION GAME	L.	79.900
LAST RESORT	L.	79.900
BURNING FIGHT	L.	79.900
KARNOU'S REVENGE	L.	79.900
BASEBALL STARS 2	L.	79.900
SAMURAI SHODOWN	L.	99.900
LEAGUE BOWLING	L.	79.900
NAM 1975	L.	79.900

ED INOLTRE... UNA VASTISSIMA SCELTA DI GIOCHI, A PREZZI ECCEZIONALI, PER...

GAME BOY

GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

JAGUAR

PlayStation

MEGA 32 X

SEGA SATURN + 1 GIOCO **L. 1.449.000**

SONY PLAYSTATION + 1 GIOCO **L. 1.499.000**

SUPER NES (USA) + SCART + ALIMENTATORE + 2 GIOCHI* **L. 209.000**

* DA SCEGLIERE TRA: THUNDER SPIRITS, TOYS, COOL WORLD, FIREPOWER 2000, KABLOOFY, BATTLCLASH

SUPER NES PAL + STREET FIGHTER II **L. 209.000**

MEGA 32 X (USA) **L. 349.000**

NEO•GEO CD + FATAL FURY **L. 999.000**

3DO + 2 GIOCHI **L. 899.000**

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA · RIPARAZIONE, RICAMBI E ASSISTENZA IN SEDE · PREZZI IVA INCLUSA

NEWS

COSA È BEYOND OASIS?

Sega ha deciso di tradurre in inglese *The Story of Thor*, il bellissimo gioco d'azione con tanti enigmi che vi ho presentato due o tre numeri fa. Il gioco, che si chiamerà *Beyond Oasis*, è una favolosa avventura creata dalla Ancient, un team di programmatori autore dei primi due episodi della serie *Streets Of Rage*. La musica, davvero incredibile, è di Yuzo Koshiro, tornato ai fasti di un tempo. Un grande gioco!

***Beyond Oasis*: un'esperienza imperdibile!**

Novità GIOCHI

SIM CITY 2000

SNES, IMAGINEER

SNES

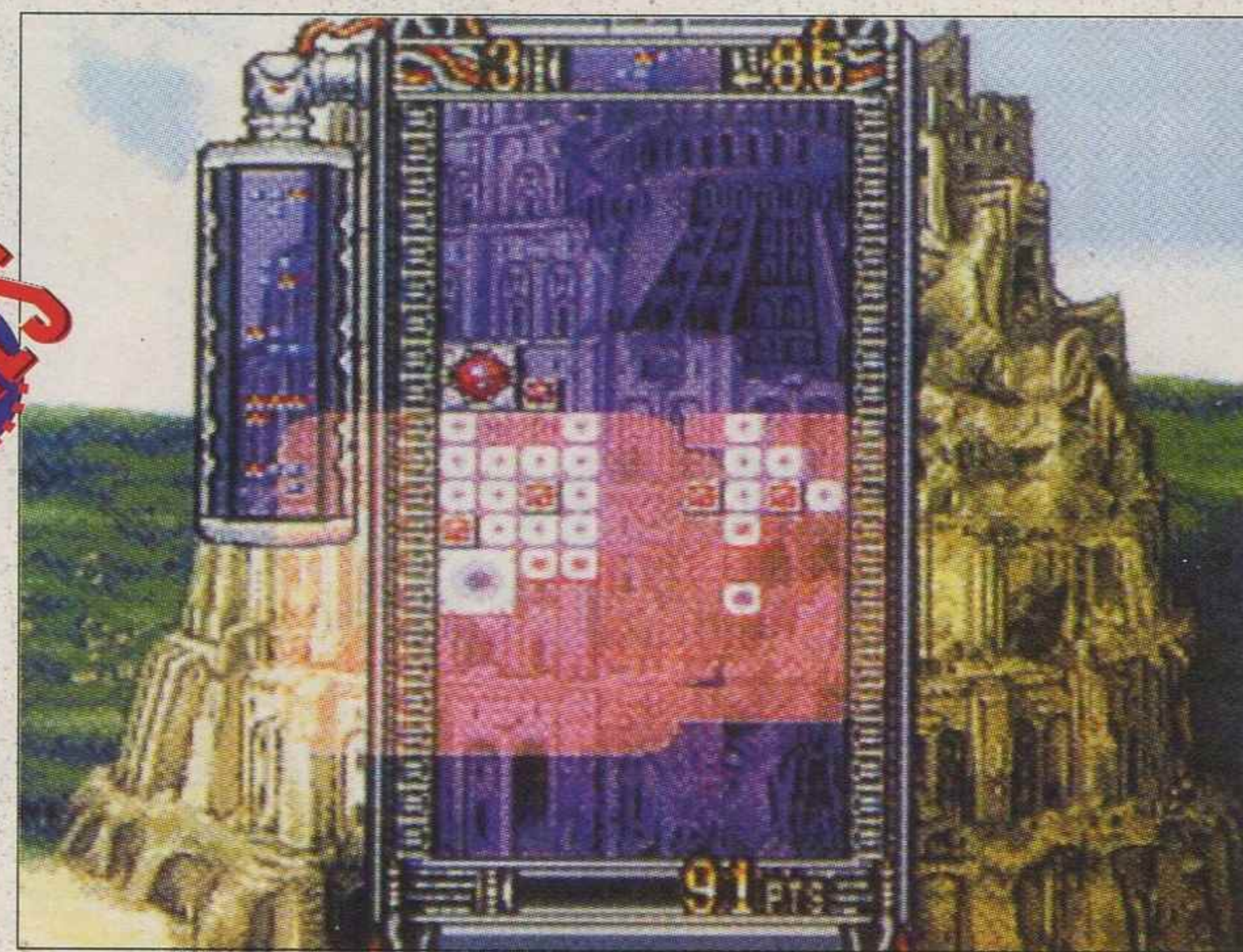
Domanda: cos'è *Sim City 2000*? Risposta: uno dei migliori giochi mai usciti su PC, seguito incredibilmente migliorato del già favoloso *Sim City*. Il titolo, opera della Maxis, sta attualmente attraversando un processo di conversione grazie all'interessamento della Imagineer. Questa conversione, che permetterà agli utenti SNES di giocare con questo capolavoro, risulta particolarmente complicata a causa dell'estrema complessità del gioco: mi riferisco non solo all'aspetto esteriore di *SC2000* (rappresentazione tridimensionale-isometrica del paesaggio, davvero splendida) ma anche per gli intricati "ragionamenti" ai quali è costretta la CPU per calcolare gli effetti di qualunque decisione presa dal giocatore. Il gioco non farà la sua comparsa prima di 3 o 4 mesi, ma possiamo aspettare, se il risultato definitivo ci proporrà una versione simile a quella per PC.

***Sim City 2000* sarà compatibile con il mouse per SNES.**

SUPER BOMBLISS

SNES, BPS

SNES

Come Tetris, ma con le bombe, ma non è il puzzle-game con le capoccette degli omini di *Bomberman*. Confusi? Non dovreste esserlo più di tanto se avete avuto la fortuna di accaparrarvi una delle copie di *Tetris+Bombliss* uscite un paio di annetti fa per Super Nintendo. Il principio del gioco è molto semplice: allineate i mattoncini proprio come facevate in *Tetris* e quando riuscirete a comporre una linea orizzontale le bombe contenute in essa esploderanno distruggendo i mattoncini adiacenti. Più linee riuscirete a comporre, più sarà larga l'esplosione. Detto così sembra un "pacco" enorme, ma provatelo anche solo per cinque minuti e poi ne riparliamo... (confermo pienamente, NdTrust). Disponibile a fine marzo, per uno o due giocatori.

Quanti puzzle-game si sono ispirati a *Tetris*? Quanti ne hanno raggiunto l'immane giocabilità? Quante sorelle avete?

ETERNAL CHAMPIONS - CHALLENGE FROM THE DARK SIDE

MEGA CD, SEGA

MCD

Il discusso picchiaduro di Sega (piacque a molti, dispiacque a non pochi) ritorna, questa volta su Mega CD con una dozzina di personaggi in più, tantissimi colpi aggiuntivi, sequenze digitalizzate introduttive e moltissimi modi per terminare l'avversario in maniera particolarmente cruenta. Tra i nuovi personaggi segnalo l'inclusione di un erede dei Faraoni egizi e una nutrita schiera di animaletti quali polli, serpenti e conigli: non sottovalutateli, potreste pentirvene amaramente! La grafica, migliorata sia nei colori che nelle animazioni, vanta ora anche un gran numero di schermate introduttive dei vari lottatori: insomma, se vi era piaciuto il primo *EC*, questo seguito vi entusiasmerà!

Raven contro Dawson: uno scontro tra i due più arcigni lottatori del gioco...

I 22 lottatori dovrebbero soddisfare le esigenze di ciascuno di voi.

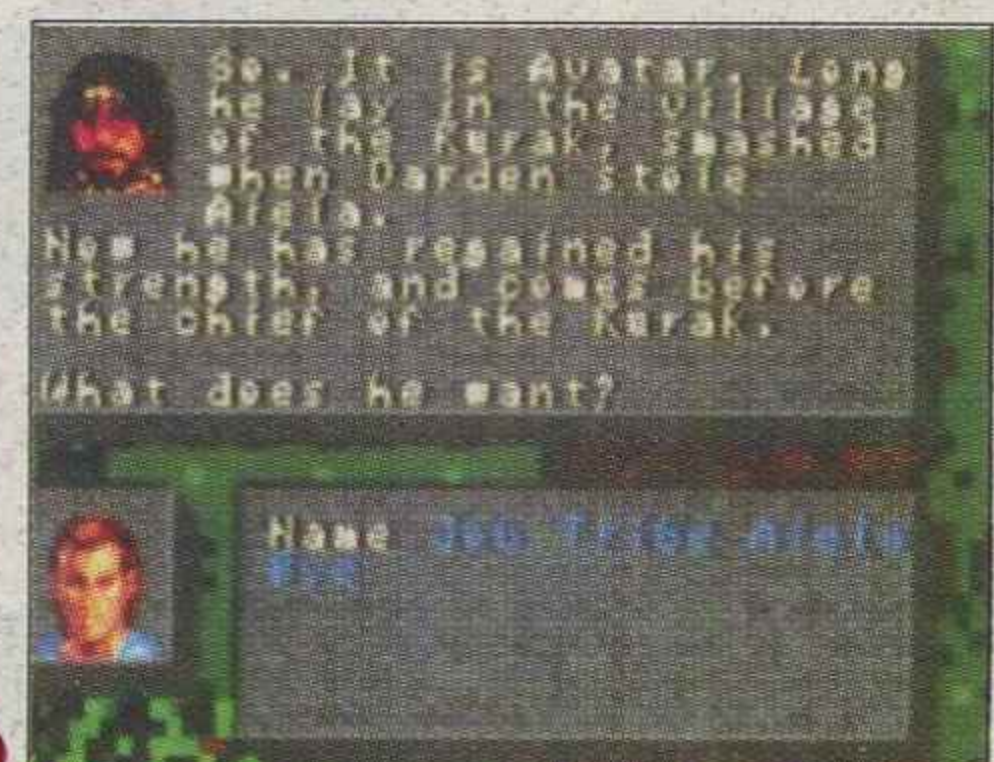
Bello e violento. Ecco i riquisiti essenziali dei nuovi picchiaduro.

THE SAVAGE EMPIRE

SNES, FCI

SNES

Un GdR con testo in inglese? Nei panni unti e bisunti di Avatar, dovrete esplorare l'ostile mondo di Darden il Grosso per salvare Aiela, principessa dei Kurak, rapita dal suddetto. Dovrete fare buon uso degli oggetti che troverete in giro per l'ampia area di gioco, con particolare attenzione per le armi da utilizzare contro i numerosi e cattivi nemici che non mancheranno di fare capolino nelle foreste o in canyon rocciosi. Una piacevole innovazione nello schema di gioco è quella che vi permetterà di creare composti chimici o manufatti interagendo con gli elementi che troverete un po' qui un po' lì, un po' su un po' giù, un po' a destra un po' a sinistra.

***The Savage Empire* sarà disponibile a fine marzo negli USA. Cercatelo se vi ispira...**

Come in ogni GdR che si rispetti, dovrete parlare con i personaggi che trovate in giro.

NEWS

DATA EAST E CAPCOM, PACE FATTA

La guerra è finita: la Capcom, dopo aver avuto due giudizi sfavorevoli nei primi round, ha rinunciato a ogni ulteriore azione legale contro la Data East, colpevole di aver attinto a piene mani dalla saga di *SFII* per il suo *Fighter's History*. Ognuna delle parti pagherà le spese legali sostenute fino a questo momento. Il commento di Tetsuo Fukada, presidente della Data East è stato molto significativo: "L'accordo raggiunto ci soddisfa pienamente e soprattutto segna la fine del pericolo che la Capcom acquisti una posizione di monopolio nella categoria dei picchiaduro, linfa vitale del mondo dei videogiochi".

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IV

SNES, KOEI

Prima parlavo dell'abilità della Koei nel produrre simulazioni di guerra e giochi di strategia. Questo *Romance of the Three Kingdoms IV* ne è l'ennesima prova: dovrete dare il meglio di voi stessi - figuratevi un po' cosa ne uscirà fuori - per porre l'immenso territorio cinese sotto il vostro controllo. La regola è questa: dovrete affossare gli altri condottieri con le armi o con la diplomazia, e riuscire a conquistare una città con le "buone" dà anche più soddisfazione che farlo spargendo sangue, oltre a richiedere anche più abilità.

SNES

In quel periodo non esistevano metodi per sfruttare l'energia elettrica e quindi non c'erano ascensori.

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

SEGA, MD

Anni fa, quando ero un piccolo bimbetto, l'inizio dei cartoni animati dei Looney Tunes segnava la fine di ogni altra attività: studio, gioco o che altro era messo in disparte a favore dei mitici personaggi della Warner Bros. Mento spudoratamente: ancora oggi sono Daffy/Bunny/Silvestro dipendente, e non c'è direttore (massimo rispetto) che possa distogliermi dalla mia piacevolissima attività. Comprenderete il mio gaudio allorché Sega ha annunciato l'uscita di un platform game che avrà come protagonista l'irascibile Daffy Duck, impegnato nella ricerca dei premi cinematografici rubati a Dynamite Sam. Il paperozzo nero girerà una dozzina di set hollywoodiani per riuscire nel suo intento e si sbarazzerà degli immancabili nemici per mezzo di una pistola spara-bolle di *Bubble-Bobbliana* memoria. Un grande gioco di piattaforme in uscita tra breve tempo.

MD

Oh Oh! Mi è sembrato di vedere un papero.

TRIVIAL PURSUIT

MEGA CD, PARKER BROS

Fedele compagno delle vostre serate in compagnia, *Trivial Pursuit*, il gioco dove ci sono tante belle domande con tante belle risposte, sta per incarnarsi anche in versione MCD, grazie all'intervento della famosissima Parker Brothers (tornata di recente alla distribuzione di software: chi si ricorda di *Super Cobra* per Atari VCS?). C'è poco da dire: in questo gioco, se conoscete le risposte alle domande andrete avanti, altrimenti tirate a indovinare e incrociate le dita!

Gente e posti. Un bel titolo, scommetto che ci saranno stati su a pensare quasi sei secondi, forse anche sette...

MCD

KIDS ON SITE

MEGA CD, DIGITAL PICTURES

Dovrebbe essere già disponibile nei negozi al momento in cui leggete queste righe, *Kids On Site*, gioco molto, e dico molto, originale riservato ai più piccini. Nei panni di un mezzo meccanico dovrete svolgere compiti quali il livellamento di una superficie, l'abbattimento di un edificio o la costruzione di un'impalcatura. Non so perché, ma il tutto mi sembra non eccessivamente disprezzabile e, in ogni caso, discretamente originale anche se il tipo di realizzazione e il modo di controllare i vari mezzi sembra indirizzare il prodotto alla fascia più giovane del mercato.

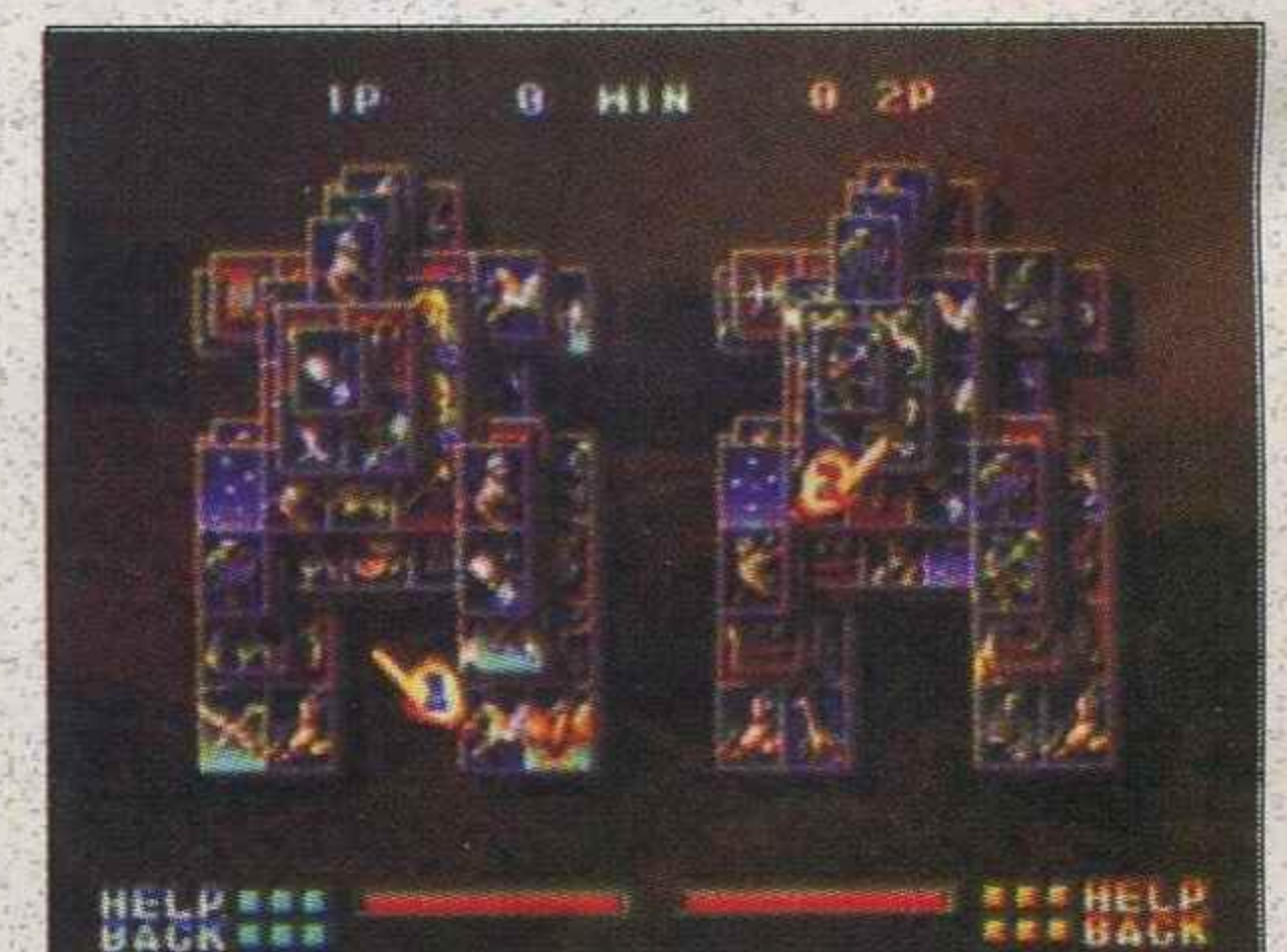
MCD

A vostra disposizione avrete un bulldozer, una pala meccanica, una sfera distruggi-palazzi e chissà cos'altro

SHANGAI TRIPLE THREAT

3DO, ACTIVISION

Il 3DO sta cominciando a "ricevere" giochi degni del suo hardware ma, fino a questo momento, non ha ancora ospitato un bel puzzle-game o gioco di riflessione notevole. Mesta riflessione, questa, destinata a essere cancellata dall'uscita di *STT*, titolo ispirato all'antico e coinvolgente simil-solitario di origine cinese, nel quale dovrete eliminare le icone con la stessa immagine. La versione per 3DO di questo vero classico senza tempo sembra rendere piena giustizia sia al passatempo da cui trae ispirazione che alla macchina sulla quale gira. Ottima la rappresentazione grafica delle "mattonelle", buono il sonoro, esaltante la possibilità di poter sfidare un avversario umano. Il gioco dovrebbe essere già disponibile al momento in cui leggete.

3DO

Una mano lava l'altra e tutte e due giocano a *Shangai Triple Threat*!

SEGA NEPTUNE: LA NUOVA CONSOLE DELLA SEGA!

Il Neptune sarà la prossima console dei creatori di Sonic: un sistema MD+MD32X integrati che uscirà entro Natale negli States a un prezzo di circa 150 dollari, meno di 265.000 lire. La confezione potrebbe addirittura includere il gioco *Sonic Chaotic*. Il Venus, invece, è la versione portatile con schermo a colori - di qualità paragonabile a quella dell'indimenticato PC Engine Turbo Express - del MD (e si vocifera di una compatibilità anche con il software del Game Gear). Il suo prezzo dovrebbe essere di circa 180 dollari, meno di 310.000 lire e anche in questo caso ci sarà un gioco in omaggio. Da notare che Neptune e Venus sono i nomi non definitivi dei progetti.

NEWS

EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION

MCD

MEGA CD, SHINY ENTERTAINMENT

Woah, sembra proprio che i possessori del Mega CD stiano per prendersi una bella rivincita su tutti quelli che li indicavano come acquirenti di un costoso soprammobile. Interattivo, ma sempre soprammobile... *Earthworm Jim Special Edition* aggiunge alla versione su cartuccia oltre 330 frame di animazione aggiuntivi, sonoro campionato a valanga, un paio di livelli in più, un generale miglioramento della grafica e moltissime aree segrete gettate in mezzo tanto per gradire, senza contare un comodissimo sistema di password, mancante nelle precedenti versioni. E allora, vi solletica l'idea di spupazzarvi un bel po' di verme-mania addizionale? Disponibile a partire dall'inizio del mese di marzo.

Un'immagine del livello aggiuntivo denominato Big Bruty.

I livelli sembrano differenti rispetto alla versione su cartuccia.

STONE ROCK BATTLE

SNES

SNES, ÌMAX

Ancora un clone di *Tetris/Heberek's Popoon/Puyo Puyo*? Sì, ma con una serie di variazioni sul tema davvero innovative. Dovete sapere che allineando quattro blocchi dello stesso colore avrete a disposizione un oggetto (e precisamente quello contenuto all'interno dei quadrati che cadono dalla cima al fondo dello schermo) con il quale potrete reintegrare l'energia vitale del vostro personaggio o sottrarne un po' dalla riserva del vostro avversario. Eh sì, perché all'inizio della partita selezionerete un omuncolo che si produrrà in una serie di attacchi splendidamente raffigurati su schermo per sconfiggere il rivale. È possibile scegliere l'opzione Story, affrontare un avversario umano o allenarsi da soli. Il gioco dovreste già trovarlo nei negozi dato che la sua uscita in Giappone è prevista per fine febbraio.

Un simil-*Tetris* con l'energia vitale... A quando *Street Fighter II* con i mattoncini?

THE HORDE

SNES

SNES, OCEAN

Ecco arrivare la prima conversione per SNES di un titolo originariamente concepito per 3DO: *The Horde* è un gioco di strategia nel quale dovrete impedire che una valanga di orchi invada una nazioncina piccola, paciosa e piena di vacche e orti. Mica vorrete che gli orchi si pappino prima le vacche e poi i mandriani! Disseminate trappole, assoldate mercenari, aguzzate l'ingegno ma non lasciate che i fetentoni facciano colazione, pranzo e cena in questo particolarissimo fast-food. Sparite le sequenze filmate, quello che resta è solo un bel gioco di strategia, forse un po' lentuccio ma non poco godibile. 8 Mbit in uscita per aprile.

Il posto dove si svolge l'azione.

Costruite ostacoli e aspettate gli orchi.

BATTLEMORPH

JG

JAGUAR-CD, ATARI

Il seguito del controverso (per la critica) *Cybermorph* arriverà entro due o tre mesetti sui vostri Jaguar, sempreché nel frattempo abbiate acquistato il lettore CD preannunciato dall'Atari. Continuate la vostra missione di recupero e salvataggio a bordo del nuovo mezzo di trasporto War Griffon: ora potrete andare persino sott'acqua (senza bombole né pinne!) e sottoterra per spiaccicare al suolo le sorprese difese avversarie. Non è vero che saranno sorprese, vi aspetteranno armati fino ai denti, ma se non fosse così che divertimento ci sarebbe?

Questo gioco segna l'esordio della nuova periferica-laser per Jaguar.

SUPER BOMBERMAN 3

SNES

SNES, HUDSONSOFT

Ritorna, ancora una volta, *Bomberman* su SNES. Questa volta il simil-omino Michelin può cavalcare il canguro Louie (preso in prestito dalle versioni MD e PC Engine '94) e può affrontare lo Story-mode anche in compagnia di un amico, oltre a giovarsi di altri innovativi power-up. Come al solito, il meglio del divertimento si ottiene quando si arrostisce con una bella bomba il posteriore di un amico, e visto che fino a quattro umani possono divertirsi con questo mega-gioco, vi conviene preparare una brace bella grossa. Accendete la miccia del divertimento, questa bomba esploderà verso la metà di aprile!

SB3 dovrebbe essere simile a Mega Bomberman.

NEWS

IL RITORNO DEL MOSTRO

Dopo essere stato al centro dell'attenzione della critica, essenzialmente di quella non specializzata, per meriti non propriamente inerenti al divertimento, *Night Trap* è stato riabilitato e raggiungerà gli scaffali USA e UK con un marchio che consiglierà l'acquisto a un pubblico adulto. Who censors the censor? Vogliamo anche noi videogiocatori il nostro Garante!

IL RISO DEI ROBOT

Titolo nefido (© Apecar) per questa notiziola con la quale il sottoscritto vuole informarvi dell'ormai avvenuta uscita di *Rise of the Robots* per Game Gear. Il gioco, che sarà pubblicato sotto etichetta Acclaim, manterrà inalterate le caratteristiche già mostrate nelle sua incarnazioni a 16 bit. Se questo sia un bene o un male, lo lascio giudicare a voi.

Motori

BURN OUT

JAGUAR, ATARI

Prendete una grossa manciata di poligoni e costruite con essi una bella serie di tracciati tutti curve e saliscendi, con in più qualche bel rettilineo per scatenare al massimo la potenza delle centinaia di cavalli che la vostra potente motocicletta può sprigionare.
Questo è *Burn Out*, simulazione motociclistica le cui immagini fanno sperare che il tempo che ci separa dalla sua uscita passi molto, molto in fretta. I game tester che lo hanno provato giurano sia sulle sue qualità grafiche che sulla manovrabilità delle "due ruote" a vostra disposizione. Gioco in uscita per maggio.

Vai a manetta, vai a manetta! No, non ti voglio arrestare ma... Diomio, questa è DAVVERO il peggio.

SUPER FAMILY CIRCUIT

SNES, NAMCO

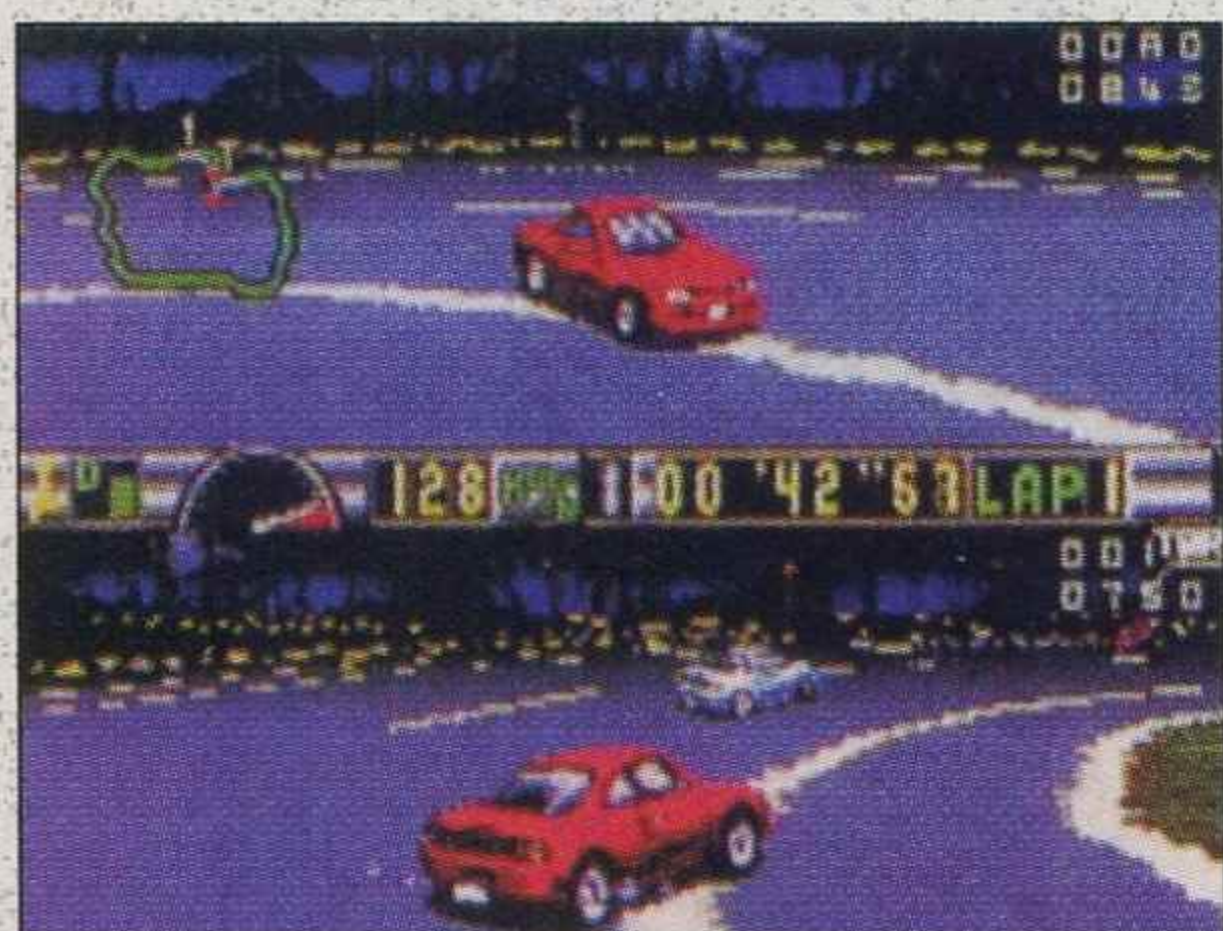
Dopo l'altamente acclamato *Micro Machines*, su SNES arriva un altro bel gioco di guida con punto di vista dall'alto: *Super Family Circuit*. Questa volta corrrete non su tavole imbandite o scrivanie ingombre di penne o quaderni ma su circuiti più tradizionali, nondimeno insidiosi e tortuosi. La grafica è super-fluida e velocissima, grazie anche alle ridottissime dimensioni delle vetture, e il gioco comprende l'immancabile - per un titolo di competizioni motoristiche "serie" - sessione di preparazione della vettura ai box. Inoltre è possibile anche crearsi dei circuiti personalizzati che saranno salvati per mezzo della batteria contenuta all'interno della cartuccia. Il gioco, che sarà disponibile presso gli italici rivenditori a partire da fine febbraio, permetterà anche a due esseri umani di sfidarsi in epici testa a testa degni dei memorabili duelli Senna-Prost.

In questa schermata controllate lo stato di salute del vostro bolide.

Serie di auto impegnate in una curva a destra. Quella di Silvio è in testa ma rischia di sbandare...

DRIFT KING HIGHWAY BATTLE 2

SNES, BPS

Diciamoci la verità: il primo *DKHB*, uscito poco meno di un anno fa, è passato un po' sotto silenzio qui in Italia, pur non essendo del tutto squallido, anzi... La BPS spera di ripetere, e anzi di migliorare, il successo del primo episodio con la seconda puntata di questa saga motoristica. Come già nel primo episodio, potrete correre da soli o contro un amico, osservare la gara da una molteplicità di angolazioni (grazie ad un chip integrato nella cartuccia) e intervenire sulla meccanica della vostra vettura: questa volta potrete modificare ben 50 componenti del vostro bolide! Le piste a vostra disposizione sono decisamente numerose, oltre una dozzina, e gli avversari di tutto rispetto. È abbastanza per solleticare la vostra curiosità?

***Drift King Highway Battle 2* dovrebbe essere disponibile in Giappone entro questo mese.**

Questa immagine promette bene. Speriamo!

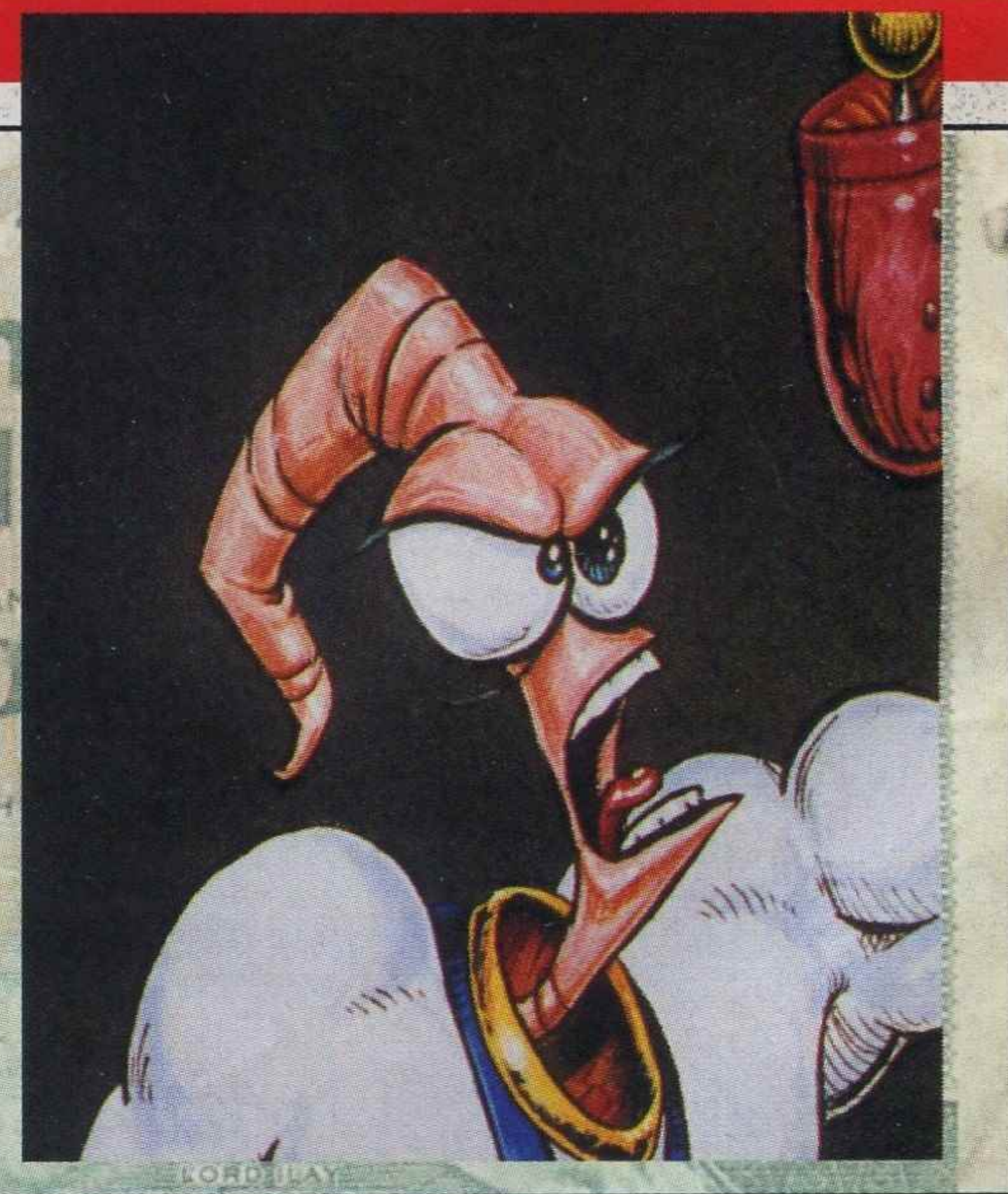
Affari

Steven Spielberg, una mente vulcanica

ALLEANZA TRA TITANI

Entro un annetto negli USA potrebbe partire una serie animata dedicata a Earthworm Jim

Dagli Stati Uniti d'America è rimbalzata una notizia secondo la quale Steven Spielberg, David Geffen (proprietario della casa discografica Geffen Records) e Jeffrey Katzenberg (ex-capa quadrata dei Disney's Studios) sarebbero in procinto di realizzare una nuova società dedicata interamente al mondo del divertimento. Tra i primi progetti della neonata ditta deve essere segnalato quello che prevede la realizzazione di una serie di cartoni animati dedicata a Earthworm Jim, il simpatico vermetto creato dallo staff di David Perry e protagonista del bellissimo platform omonimo. Per il conto corrente del caro David si preannuncia un'altra valanga di dollari in arrivo: ci voleva, il nostro Irlandese sta per mettere su famiglia e due spiccioli gli faranno senz'altro comodo.

NEWS

LA CAPCOM LANCIA UNA NUOVA CONSOLE!

Gli autori della saga di *SFII* hanno messo in vendita, solo in Giappone, a partire dal 15 gennaio scorso, un sistema che sarà compatibile con una versione modificata delle loro schede arcade. Il sistema, chiamato CPS Changer, costerà 399 dollari nella versione che comprende *SFII* e un comando e 339 senza il comando. Da notare che le porte joystick sono le stesse dello SNES.

STREET RACER CORRE PIÙ VELOCE SULL'MD32

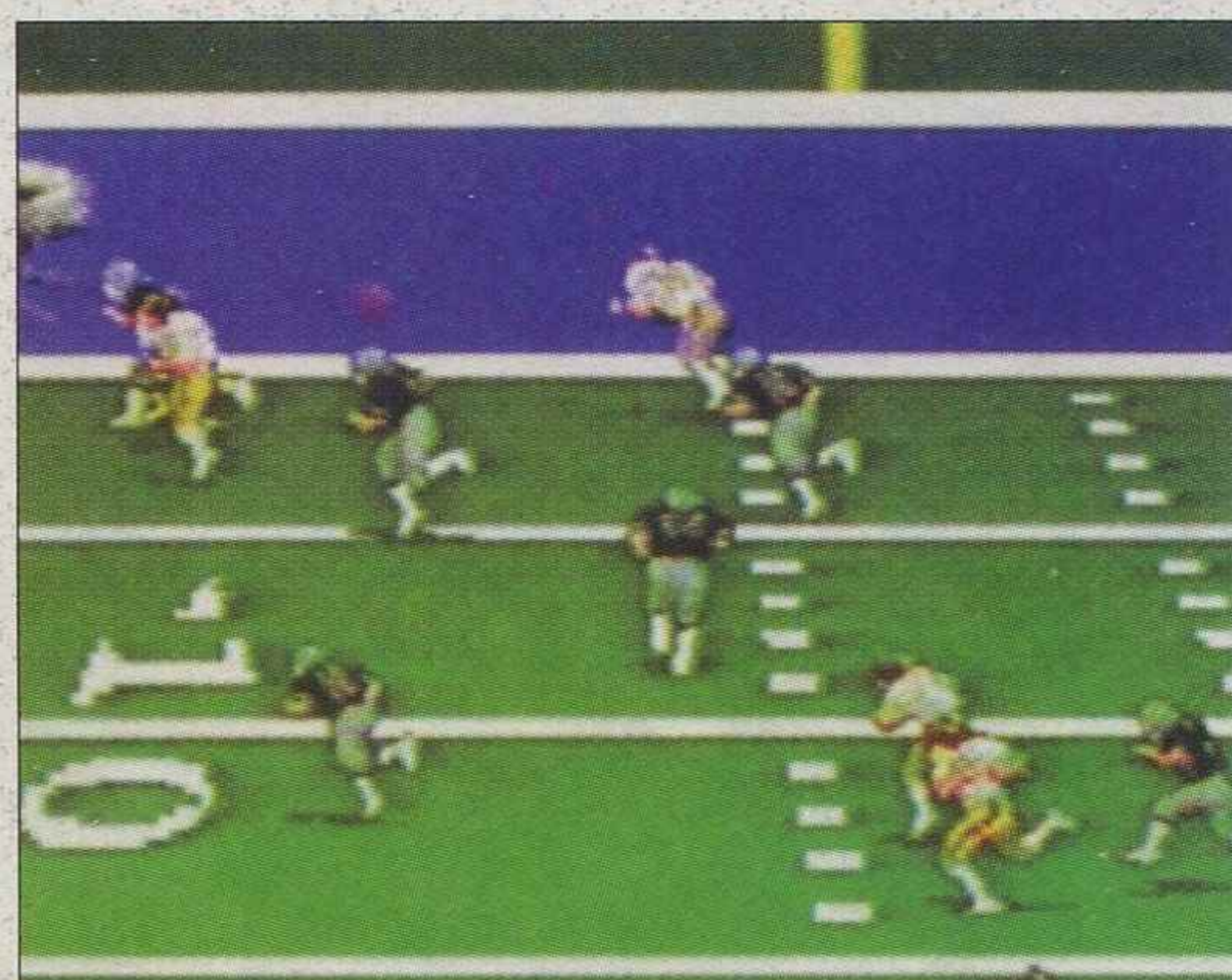
La Ubisoft ha dichiarato che entro giugno '95 uscirà una versione per 32X del loro divertentissimo gioco di corse già visto su SNES e atteso tra breve anche su MD. Sembra che oltre a numerose migliorie riguardanti la grafica, anche la giocabilità subirà dei ritocchi, soprattutto nei sottogiochi di calcio e nell'autoscontro. È prevista anche una versione per Play Station.

Sport

TROY AIKMAN NFL FOOTBALL

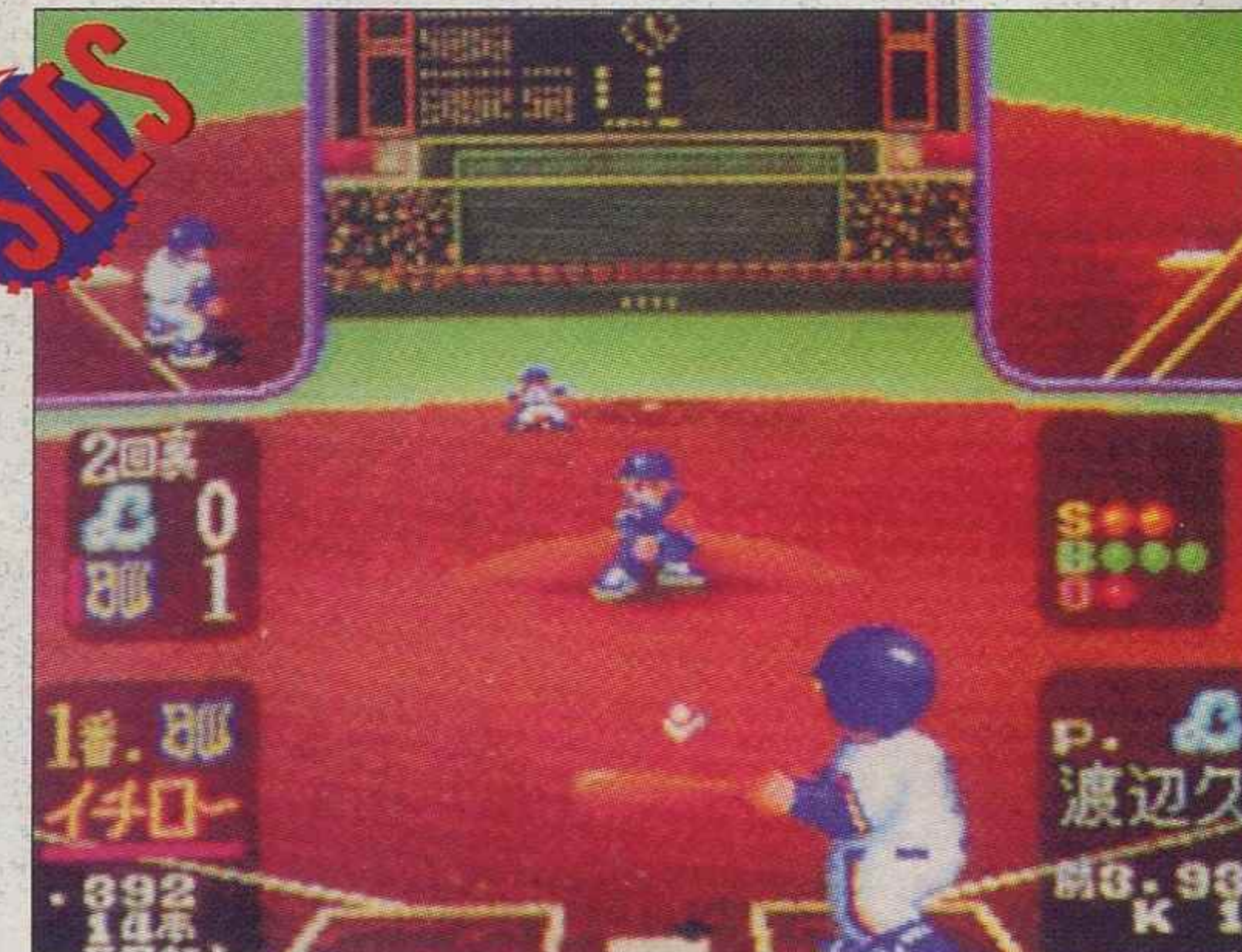
JAGUAR, WILLIAMS

A parte il fatto che con un nome come quello lì io non rivolgerei la parola ai miei genitori fino al compimento della maggiore età, questo *TANFLF* (bell'acronimo, utile per guarire dalla balbuzie, o per diventare balbuzienti) è una bella versione del simil-rugby che va tanto di moda dall'altra parte dell'Oceano Atlantico. L'ottima grafica rende l'azione su schermo particolarmente realistica e convincente, proprio come fa anche l'ampio catalogo di azioni d'attacco e di difesa selezionabili.

Il gioco, in uscita per fine maggio, è uno tra i primi che il colosso Williams porterà su Jaguar.

A me 'sti giocatori qui sembrano tutti impediti nei movimenti.

SUPER FAMILY STADIUM 4

SNES, NAMCO

Dalla Namco, considerata nel Paese del Sol Levante la miglior produttrice di giochi di baseball per SNES, arriva questo *Super Family Stadium 4*, un vero e proprio viaggio all'interno dei diamanti giapponesi. Tutte le formazioni e i giocatori che prendono parte al campionato professionistico nipponico sono presenti e la giocabilità è di primissimo livello. Tra le immancabili innovazioni rispetto alle precedenti versioni, vi segnalo la possibilità per il lanciatore di variare l'altezza a cui può scagliare la sfera. Grafica altamente positiva, sonoro idem e data d'uscita da verificare (maggio?) per questo vero e proprio must-buy riservato agli amanti di questo sport.

***Super Family Stadium 4* dovrebbe essere compatibile con il Batter Up di cui vi ho parlato il mese scorso.**

Affari... bis

NINTENDO ACQUISTA UNA PARTECIPAZIONE NEGLI USA

Alla Nintendo fanno sempre le cose in grande: visto che utilizzeranno la tecnologia della Reflection Technology Inc, hanno deciso di acquistare una partecipazione di minoranza nel capitale della società statunitense. Nintendo si è assicurata anche il diritto di concedere la licenza d'uso dei prodotti della Reflection Technology Inc. per quanto concerne il mondo dei videogiochi.

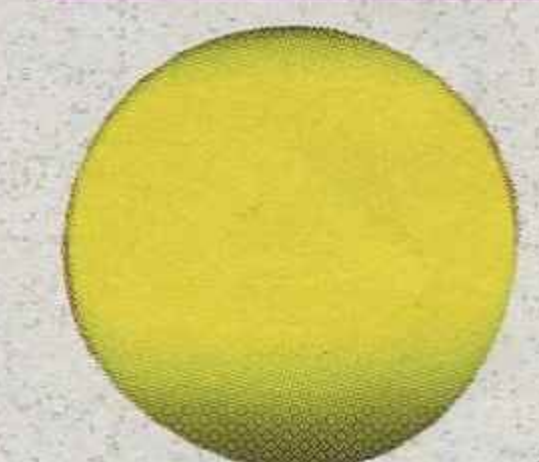
MKII MEGLIO DE IL RE LEONE

I risultati delle vendite di MKII sono stati davvero esaltanti per l'Acclaim

L'Acclaim ha diffuso i dati relativi alla prima settimana di vendite del suo pluri-premiato e pluri-venduto picchiaduro al sangue: la cifra complessiva è stata di ben 50 milioni di dollari, un risultato addirittura superiore a quello fatto registrare da film campioni d'incasso quali *The Mask, True Lies, Forrest Gump, The Lion King* e *Pierino Colpisce Ancora* (sempre relativamente alla prima settimana di programmazione). Una curiosità: per effettuare le spedizioni delle cartucce, l'Acclaim ha utilizzato, tra l'altro, ben 65 camion e 11 jumbo, oltre al furgoncino Ape di Tiziano, la cui portata di 8 cartucce ha soddisfatto pienamente la richiesta del condominio dove vive il Romano.

IBM E MOTOROLA CON TRIP HAWKINS?

L'affare 3DO 2 parte alla grande. O almeno così sembra...

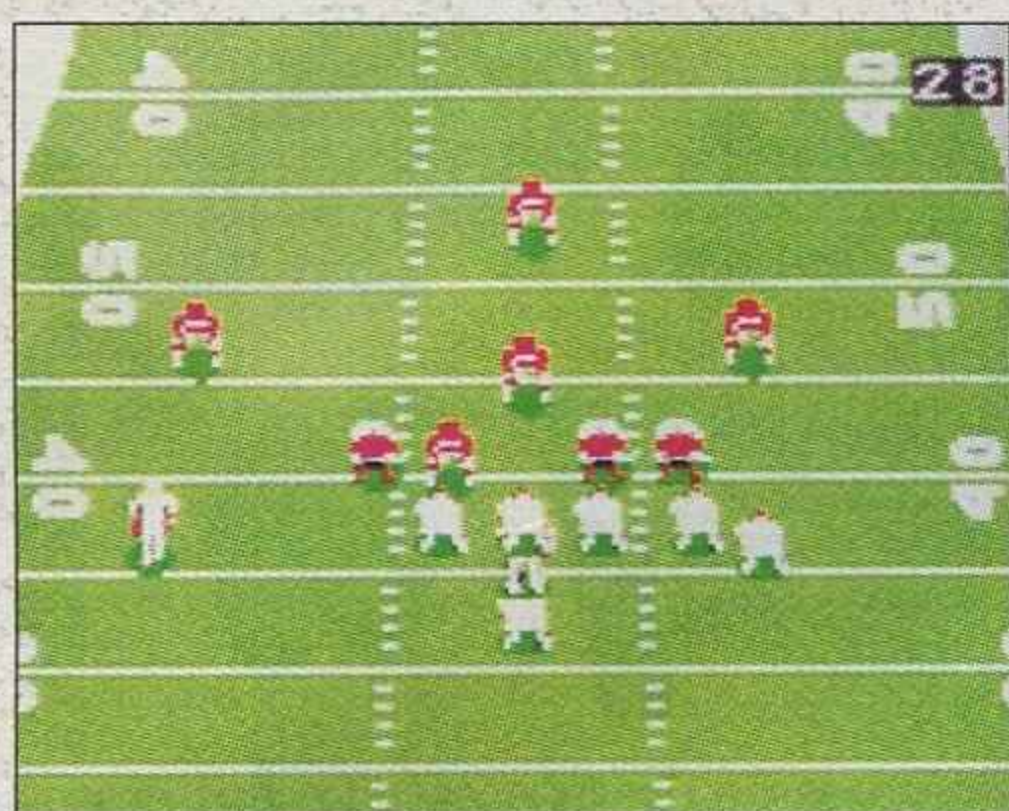
Entro la fine dell'anno dovrebbe essere pronto l'M2 Accelerator, attuale nome dell'upgrade della creaturina di Trip Hawkins. All'interno del cartuccione che vitaminizzerà il 32 bit multimediale dovrebbero trovare posto un chip Power PC e un imprecisato numero di processori che aiuteranno la CPU nella creazione e nella gestione di grafica e sonoro altamente avanzati. Resta confermata la compatibilità con i vecchi titoli del 3DO e il prezzo fissato in circa 100 dollari (170.000 lire) per la cartuccia da aggiungere al 3DO standard e poco meno di 400 aquilotti (680.000 lirozze) per la nuova macchina già metabolizzata. Prezzi interessanti, ma quello che conta è il software, lo sapete vero?

DEFENDER+JOUST+ROBOTRON=LIBIDINE SFRENATA!

I tre capolavori sopra elencati sono attualmente in fase di conversione per il Jaguar. Il bello è che la conversione viene curata direttamente dalla Williams, ossia da chi ha "inventato" queste autentiche pietre miliari della storia del divertimento elettronico in versione coin-op! I giochi, che saranno distribuiti dall'Atari, presenteranno numerosissime migliorie di carattere tecnico per sfruttare le incredibili potenzialità del Jaguar. Se non li avete giocati, non potete capire la spasmodica attesa di chi sa cosa lo attende una volta che questi giochi saranno disponibili, ossia la perdita di notti sonno, l'interruzione brusca delle relazioni interpersonali e via dicendo. Numi, sto per svenire...

NEWS

NFL '95

GG, SEGA

Arriva un bel gioco di football americano per il vostro Game Gear, non siete contenti? Bene, a parte il fatto che le due squadre sono composte da soli otto atleti, questo gioco ha una valanga di opzioni quali la possibilità di giocare contro un amico, statistiche da consultare, sciami di azioni con cui frenare gli avversari o avanzare di quelle fatidiche 10 yarde. E poi ci sono i veri atleti della NFL, la grafica è estremamente carina e anche le schermate digitalizzate sono decisamente apprezzabili. Fuori per inizio marzo.

NFL'95, Sega per Game Gear

NCAA FINAL FOUR BASKETBALL

SNES, MINDSCAPE

Amate il basket ma siete stufi di impersonare uno di quei giganti dell'NBA? Allora potreste impersonare uno qualunque dei giganti del campionato americano universitario in *NCAA Final Four Basketball*, nuovo prodotto marzolino (cioè che uscirà nel corso di questo mese) della Mindscape. I giocatori sono valutati in ben tredici categorie di abilità tecniche ed atletiche e le formazioni riflettono in questa cartuccia le caratteristiche di gioco espresse sui veri campi di basket. Per intenderci, se una gli Oklahoma Sooners sono veloci e forti nel tiro dal vivo, aspettatevi di trovare le stesse caratteristiche nel gioco. Bello, no?

Basket, un gioco con palloni e canestri. In italia conosciuto come pallacanestro.

TECMO SUPER BOWL II SPECIAL EDITION

SNES, TECMO

I maestri delle simulazioni sportive della Tecmo (nome che sta per Tanti Egregi Cari Molti Ossequi? Jacopo, non farmi più fumare le tue sigarette, NdMax) tornano sul campo di gioco con questa omnicomprensiva versione del football americano. Non voglio dilungarmi, quindi sappiate che la cartuccia contiene centinaia di schemi di attacco e di difesa, schermate celebrative dei touch-down e delle intercettazioni, le vere squadre e i veri giocatori del campionato professionistico statunitense, un aggiornamento delle statistiche durante la partita. In più la grafica è di notevolissimo livello e la giocabilità è di elevatissimo livello, nel pieno rispetto degli standard della Tecmo. Indossate le armature, a marzo si gioca.

Questo gioco ha tutto quello che vi aspettate da un gioco di football americano. Incluse le cheerleaders, ma siete troppo piccoli per apprezzarle a fondo.

WORLD CUP GOLF: HYATT DORADO GOLF

3DO, US GOLD

Cosa si ottiene shakerando l'abilità dei programmatori della US Gold, le capacità grafiche del 3DO e la potenza di un sistema di sviluppo del calibro di una workstation della Silicon Graphics? Qualunque tipo di gioco. Già, è vero... Mi sa che la presentazione a effetto mi è riuscita maluccio. Beh, insomma io volevo dire che questo gioco di golf per 3DO non sembra assolutamente malvagio: grafica da tachicardia acquisita con 500 visuali per ciascuna buca e completo controllo sui tiri che dovrete effettuare. Niente male, davvero niente male! Per la cronaca, il gioco riproduce fedelmente il percorso di Dorado Beach, uno tra i più suggestivi del mondo. Fidatevi, sono stato nazionale scozzese di golf e so quello che dico. Fuori già da ora.

Golf: uno sport per uomini veri.

Oroscopo

Specchio, specchio delle mie brame qual è il futuro delle case più famose del reame?

OCEAN
Questa notiziola metterà in agitazione gli amanti delle simulazioni di volo: la software house britannica sta pianificando una versione per Saturn di Inferno, mirabolante flying-sim ambientata nello spazio. Un capolavoro su PC, un futuro capolavoro su Saturn, potete scommetterci!

SEGA
TomCat Alley 2, che dovrebbe uscire nel corso di quest'anno, offrirà una bella grafica poligonale che sfrutterà le ottime potenzialità del 32X in questo particolare tipo di realizzazione.

KONAMI
Che ne direste di una versione per Saturn e PlayStation di *Castlevania*? Potrebbe essere pronta prima della fine del mese di novembre e sarà quanto di più incredibile abbiate mai visto in un gioco d'azione...

SENSIBLE SOFTWARE
Corre voce che *Sensible Golf*, la prossima realizzazione della Sensible, in uscita tra breve per Amiga, potrebbe essere convertita entro la fine di quest'anno su altri formati, MegaDrive e SNES in testa. Se è Sensible, ci piace.

KONAMI
Sta per partire la programmazione di *Animaniacs 2*, seguito del platform carino uscito poche lune fa. Come già il primo titolo, anche il seguito girerà su MD e SNES.

DISNEY
C'entra poco con il mondo dei v-games, ma si vocifera che un tizio a scelta tra Joe Morici (presidente della Capcom of America) e Tom Kalinske (omologo di casa Sega) potrebbero essere il nuovo presidente della Disney. Rical, ti hanno fregato...

Next Generation NEWS

INCOMING

SATURN E PSX, DATA EAST

In questo gioco, sul quale la Data East sta lavorando sia in versione PSX che Saturn, sarete a capo del sistema automatizzato di difesa della colonia Duat posta lontano lontano nello spazio. Dovrete cambiare il punto di vista e le armi (torrette-laser, lanciamissili, astronavi, droidi da combattimento) da opporre ai nemici con molta rapidità per riuscire a respingere gli attacchi avversari provenienti da ogni direzione con una moltitudine di mezzi d'assalto. Inutile che stia a decantarvi la qualità della grafica - le immagini sono sotto i vostri occhi: bisognerà solo aspettare che questo *Incoming* giunga tra noi, cosa che avverrà non prima di tre o quattro mesi.

SATURN PSX

Incoming is coming. Piaciuto il calembour?

TWIN GODDESSES

PSX, SONY

Questo è il primo picchiaduro non poligonale in uscita per la splendida console Sony. *Twin Goddesses* prende in prestito da *Mortal Kombat* la tecnica di digitalizzazione dei combattenti e da *Street Fighter II* lo spessore tecnico-tattico che impedisce ad un beat'em up di diventare un semplice schiaccia-pulsanti (comunque, per la cronaca, Rical è riuscito a sconfiggere una decina di fighter in *SSFII* per SNES pestando i tasti del joypad completamente a caso, ho i testimoni per dimostrare che è vero!). I personaggi di *Twin Goddesses* sono numerosi e tutti molto ben caratterizzati, oltre ad essere superbamente animati. Dovremo ancora attendere un mese per poter giocare con questo bestione, ma potete stare tranquilli che ne varrà la pena!

PSX

Le donne non si toccano neanche con un fiore, ma gli sprite si pestano di brutto!

L'estetica di Twin Goddesses vi farà urlare dalla felicità.

SHIN SHINOBI DEN

SATURN, SEGA

Eccovi altre succulente immagini della prossima puntata della saga di Joe Musashi. Per essere sinceri, il buon Joe è andato in pensione e il suo posto è stato preso da un giovane ninja che, convinto ad accettare il lavoro con false promesse di un impiego di tutto riposo, si ritrova a combattere contro dei mostri talmente infami da far comprendere i motivi dell'improvviso forfait del vecchio Musashi. La grafica è da panico, con innumerevoli colori, effetti di rotazione e di distorsione come mai ne avete visti e una sfida lunghissima ed appassionante. Il gioco uscirà tra un paio di mesetti. Prevista anche una versione Game Gear e una per VIC 20 CD (spassosa, questa! NdScarlet).

SATURN

Quanto rosso! Sta a vedere che ci scappa anche qualche schizzetto di sangue.

Il nostro ninja fa l'unica cosa che può fare: pregare!

DREAM HOUSE 2

SATURN, SEGA

Ricordate *Mansion of Hidden Souls*, la bella avventura interattiva uscita per Mega CD poco meno di un anno fa? Si trattava di un gioco nel quale dovevate cercare di salvare le anime imprigionate in una casa, interagendo con oggetti più o meno viventi e cercando di risolvere i vari enigmi che vi capitavano di fronte. Questo *Dream House 2* è la versione per Saturn di quel bel titolo, solo con molti personaggi, oggetti e misteri in più, per non parlare della grafica enormemente potenziata, grazie al mitico hardware del Sega Saturn. Una parte molto importante è giocata dall'incredibile sonoro che, ben lungi dallo svolgere una funzione puramente estetica, vi guiderà, in certi casi, nella scoperta dei segreti di questa casa stregata. È lecito attendere quest'uscita con il fiato sospeso, ragazzi: *DH2* sarà disponibile entro un paio di settimane.

SATURN

Ricordate questa scalinata rivestita da questo tappeto rosso?

Notare la controsoffittatura in legno. Questa è la casa dei miei sogni!

CES'95 SECONDA REPUBB

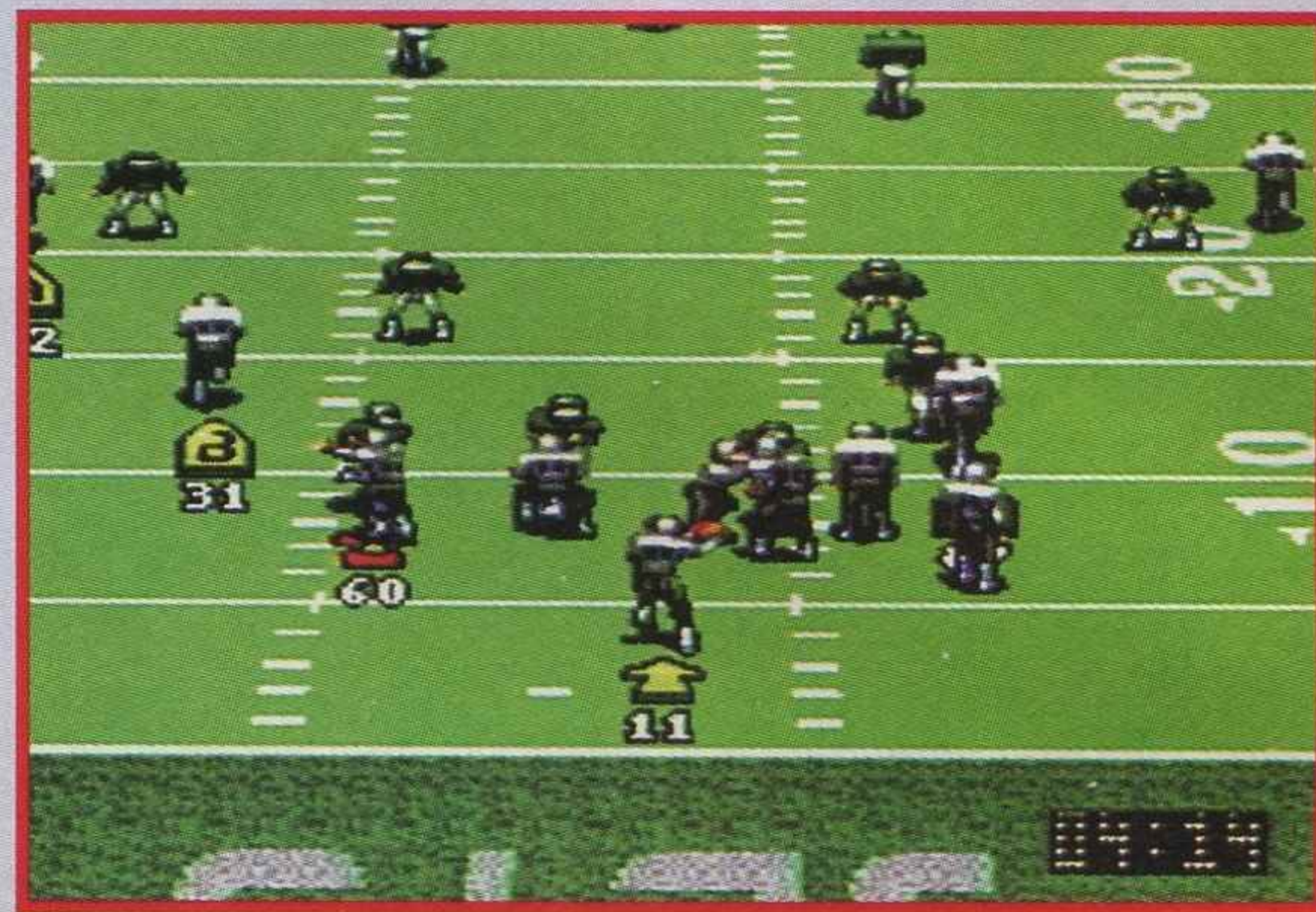
Il CES di Las Vegas, al di là delle attese, non si è dimostrato il primo passo verso quella rivoluzione che si credeva alle porte. Le nuove console non erano presenti in maniera massiccia come ci si aspettava, questo è dovuto anche al lancio ufficiale previsto per l'ultimo quarto del '95, e la maggior parte degli addetti ai lavori crede ancora fermamente nella vitalità dei 16 bit. A ragione?

Capcom

Per non far torto a nessuno la Captive Communications sta preparando due giochi per SNES e due per MD. Tra poco dovrebbero uscire le conversioni da coin-op di *Captain Commando*, per SNES, e di *The Punisher*, per MD, entrambi picchiaduro a scorrimento di discreto successo. Per MD dovrebbe anche essere già pronto *Saturday Night Slam Masters*, il wrestling già uscito per SNES, mentre per il 16-bit Nintendo sta per arrivare nientemeno che: *Mega Man 7*! È stato infatti deciso di spostare la saga dal NES all'ammiraglia Nintendo. Inoltre, la Capcom ha annunciato di aver già cominciato a sviluppare software per tutte le nuove macchine a 32-bit. Le buone notizie non vengono mai sole.

Saturday Night Slam Masters, MD

Acclaim

Come al solito l'Acclaim ha in cantiere un sacco di titoli per tutte le console sul mercato. Iniziamo con un gioco di football e uno di baseball, rispettivamente *NFL Quarterback Club* per 32X, SNES, MD, GG, GB, e *Frank Thomas "Big Hurt" Baseball* per 32X, SNES, MD, GG e GB. Direttamente dal mondo dei fumetti sono in arrivo *Judge Dread* per SNES, MD, GG, GB, e *Batman Forever* per SNES, MD, GG, e GB, entrambi basati sui film di imminente uscita. Inoltre potremo presto giocare a *Revolution X* per 32X, SNES, MD, GG, GB, conversione dell'omonimo coin-op, *Alien Trilogy* per 32X, basato sulla trama di Alien, Aliens e Alien^3, e *Turok: Dinosaur Hunter*, il primo titolo dell'Acclaim per Ultra 64.

due immagini di *S*

"Ci sono 32 milioni di macchine a 16 bit la fuori, tra Nintendo e Sega, con cui la gente vuole ancora giocare."

Peter Main, Nintendo of America

Battletech, Mega CD

Absolute Entertainment

In arrivo la conversione per 3DO di *Rise of the Robots* (che troverete recensito su questo numero sia per Mega Drive che per Super Nintendo). Per Mega CD, invece, sta per arrivare *Battletech - Gray Death Legion*, un gioco di strategia in cui controllerete enormi mecha super corazzati e armati di tutto punto attraverso trenta difficilissime missioni. La grafica sembra promettente, senza contare che il gioco godrà di un background ormai ben collaudato.

LICA?

Crystal Dynamics

Fra i tanti animali protagonisti di un videogioco (leoni, porcospini, volpi, echidna, topi, cani e gatti, solo per citarne alcuni) non ci sembra che fossero mai stati usati dei gechi... beh, ci ha pensato questa casa di software con un titolo per 3DO chiamato *GEX*, una specie di platform-game dalla grafica molto accurata con poligoni tridimensionali in texture-mapping e altre finezze simili. Il geco verde salta, vola, parla con la voce dell'attore Dana Gould, usa la coda come una frusta, lancia palle di fuoco e altro ancora. Dalla stessa casa ricordiamo l'imminente uscita della conversione, sempre per 3DO, di *Star Control II*, gioco d'avventura e di strategia nello spazio che ha già riscosso un grande successo sul PC.

GEX, 3DO

Fox Interactive

Si parla di una serie di giochi basati sulla trilogia (sarà presto tale) di "Die Hard", con Bruce Willis sia per Playstation che per Saturn, entro il 1996. Nello stesso periodo e per le stesse macchine dovrebbe uscire anche una versione "videoludica" del rifacimento de "Il Pianeta delle Scimmie" (in preparazione sotto la regia di Oliver Stone).

Cybersoft

Siamo nel 1943. Le forze americane hanno costruito diverse basi navali su un piccolo arcipelago nel Pacifico meridionale. Il Giappone, constatato il pericolo strategico, ha immediatamente inviato le sue navi per impedire agli alleati di creare una testa di ponte verso la conquista dell'Impero stesso. Stiamo parlando di *Carrier Aces*, un gioco strategico per Super Nintendo in cui prenderete il controllo delle sette basi navali o della flotta giapponese. Se preferite il combattimento moderno, potrete dare un'occhiata a *Air Cavalry*, un gioco a uno o due giocatori con grande utilizzo di mode 7 in cui governerete elicotteri super-tecnologici in missioni disperate.

Carrier Aces, SNES

"Non avremo più una crescita del 100% come abbiamo avuto nel 1991 e nel 1992, e neppure del 50% come quella dello scorso anno."

Tom Kalinske, Sega of America

Core Design

La Core ha annunciato l'uscita di quattro giochi per 32X e sei giochi per il Saturn entro, rispettivamente, il secondo e terzo trimestre del '95. Molti di essi saranno, naturalmente, conversioni di vecchi successi (*Soulstar* e *B.C. Racers*) o sequel (*AH-3 Thunderstrike 2* su 32X), ma alcuni saranno titoli originali, come *Swagman* e *Shellshock* (di cui, però, ora non sappiamo nient'altro che il nome).

Fireteam Rogue

Accolade

Non per ripeterci, ma pare che il titolo più appetitoso della casa di Bubsy sia ancora *Fireteam Rogue*, un gioco che mischia elementi di picchiaduro a scorrimento, simulazione di volo, esplorazione e rompicapo. Cinque mondi da esplorare, quattro personaggi diversi, con caratteristiche e mosse particolari e, a quanto dicono i comunicati stampa, più di cento ore di gioco intenso. Staremo a vedere al più presto (le versioni previste, naturalmente, sono Super Nintendo e Mega Drive). Non mancano i soliti update dei soliti titoli (*Bret Hull Hockey '95*, *Jack Nicklaus Golf '95*, *Hardball '95*) con un sequel d'eccezione: *Barkley: Shut Up and Jam 2!*.

È chiaro che stiamo per attraversare un anno di transizione. Le vendite di titoli per i 16 bit hanno raggiunto il loro apice nei tre anni appena trascorsi ed ora, lentamente ma inesorabilmente, sono destinate al declino. Un declino, senza dubbio spronato dall'imminente arrivo (anche se sul mercato parallelo è già possibile trovarle) delle nuove console, ma anche determinato da una normale flessione di mercato che fa parte del normale corso degli eventi. Non c'è dubbio che, chiunque abbia intenzione di acquistare una delle nuove console, che già si presentano come decisamente superiori, stia già cominciando a risparmiare fin da adesso, scegliendo accuratamente quei titoli che possono dare ancora vitalità alla propria macchina, ma tralasciando quelli a rischio.
È altresì vero, che l'enorme numero di macchine a 16 bit installate in tutto il mondo, dovrebbe essere in grado di rendere il mercato piuttosto vivo, almeno a tutto il 1995. Di questo sembrano esserne convinti la maggior parte dei produttori di software e anche Peter Main della Nintendo, mentre suona più realistico il pensiero della Sega, che ritiene impossibile un'eventuale e ulteriore crescita del mercato dei 16 bit. Bisogna anche considerare il tempo necessario

per le nuove macchine per crearsi una solida base di utenti. Per alcuni, questo periodo di tempo può essere quantificato in un paio d'anni, ma forse anche di più. Sinceramente sembra, quest'ultima, una previsione piuttosto azzardata.
Con la velocità tipica che contraddistingue un mercato come quello dei videogiochi, sembra piuttosto improbabile che il consolidamento di un mercato a 32 bit, impieghi più di un anno (nel corso del quale, beninteso, assisteremo a una nuova corsa tecnologica per il mercato del futuro).
Se fosse attendibile la teoria del lungo lasso di tempo, si dovrebbe credere a una flessione generale del mercato dei videogiochi, cosa che sembra poco credibile; ma ho detto sembra.
Spesso, e noi che scriviamo siamo i primi a farlo, ci si dimentica che il grosso del mercato non è composto da persone altamente aggiornate e informate su ogni singola uscita. Molte delle console, così come i computer, installate in Italia, appartengono a un pubblico che gioca, si diverte con la propria macchina, ma non muore di noia nell'attesa dell'uscita di ***Final Fantasy IV***, piuttosto che di ***Lunar 2*** o del Saturn. Questo accade anche nel resto del mondo. E le case produttrici lo sanno bene.
In fondo, i rendi conto di Nintendo e Sega sono

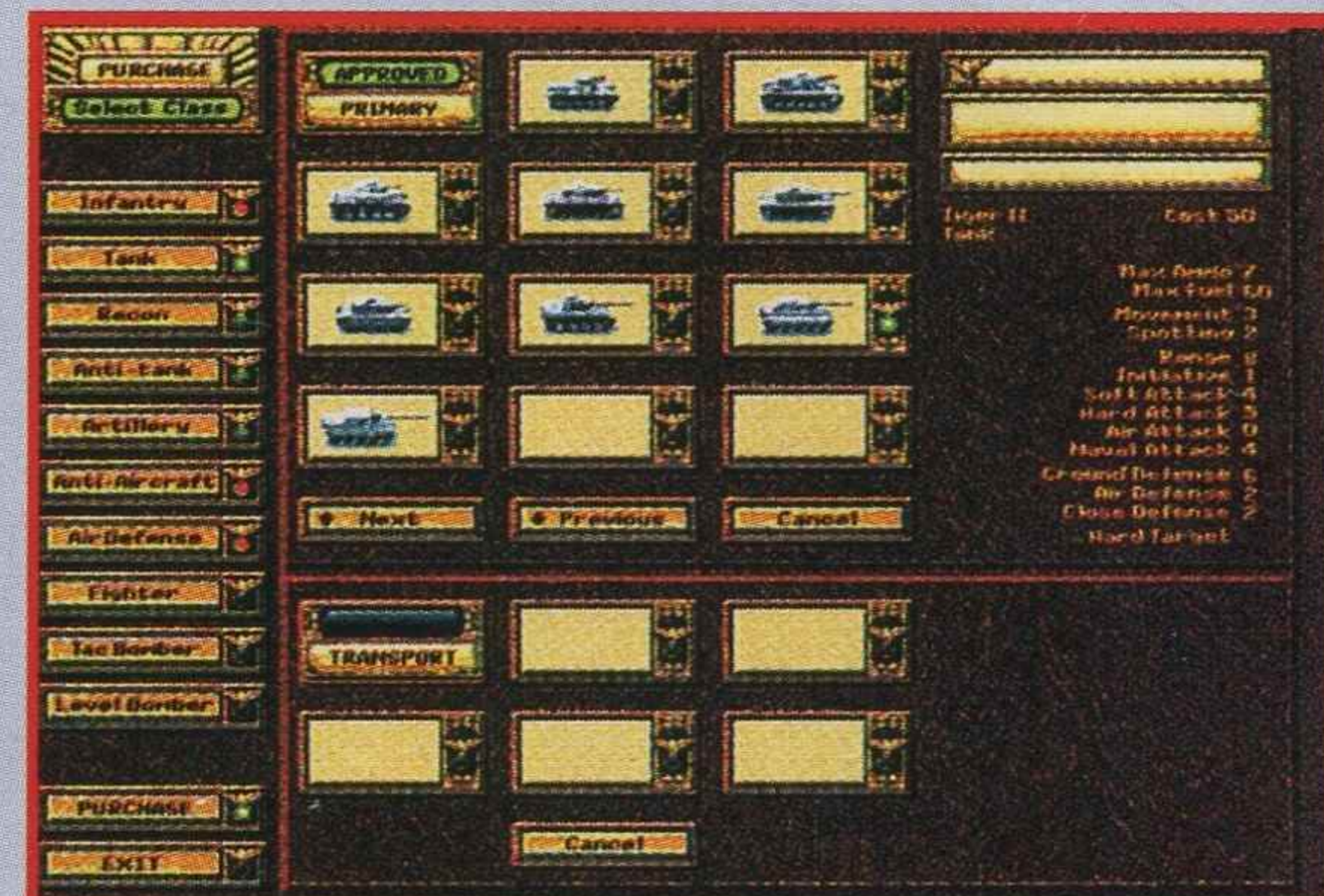
Gametek

Totally Brutal, il picchiaduro che vede come protagonisti gli animali più disparati, è in arrivo nella sua conversione per 32X: i possessori di questa console potranno combattere con sprite a 256 colori, due personaggi supplementari e quattro livelli nuovi.

"Ci vorranno un minimo di due anni -ma è più probabile tre o quattro-prima che le nuove console abbiano un numero significativo di basi installate."

Bobby Kotic, Activision

SSI

Vogliamo giocare la Seconda Guerra Mondiale da un punto di vista raramente scelto dagli sviluppatori di giochi di strategia? *Panzer Generale* per 3DO vi darà la possibilità di assumere il ruolo di un Generale tedesco nel 1939: comincerete in Polonia e influenzerete gli scontri successivi con le vostre azioni. Il gioco presenta più di 35 scenari disponibili e più di 350 tipi di unità diverse, si può giocare in due e mostra autentici filmati d'epoca nelle animazioni d'intermezzo.

Panzer General, 3DO

VR Stalker, 3DO

American Laser Games

Il primo simulatore di combattimenti aerei a 360° per 3DO: questo è lo slogan che si legge sui comunicati stampa di *VR Stalker*, il nuovo e atteso gioco sviluppato dalla Morpheus Interactive per il Multiplayer. Il gioco presenta quindici livelli di gioco intensi, mappe in 3D poligonali con texture-mapping, più di 30 minuti di animazioni digitalizzate, un modello di volo molto realistico, effetti sonori 3D stereo e colonna sonora di qualità CD. Ricordiamo anche l'arrivo di *Mad Dog II - The Lost Gold*, il sequel del gioco che ha reso famosa questa casa di software. Per ora le versioni previste sono esclusivamente quelle per 3DO e Mega CD; potrete giocare a *Mad Dog II* con il Gamegun, una nuova rivoltella della ALG compatibile con le stesse piattaforme.

Namco

Dopo *Pac in Time* la Namco continua a sfruttare il suo famosissimo personaggio con un altro titolo: *Pac-Man 2*, un cartone animato interattivo per Super Nintendo e Mega Drive. In arrivo anche un nuovo picchiaduro dalla grafica strabiliante (ma Random, che l'ha provato, dice che la velocità lo è proprio poco...): *WeaponLord*, un gioco di ambientazione fantasy che dovrebbe uscire tra non poco per Super Nintendo e Mega Drive.

Weapon Lord

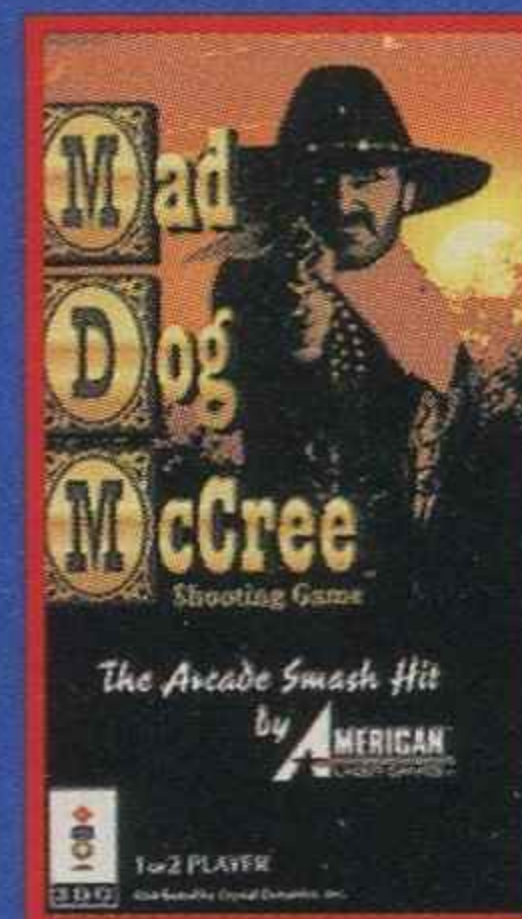
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

32 BIT

FAX 051-344.906

R·E·A·L 3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER + INTERFACCIA RGB SCART + Mad Dog McCree + FIFA INTERNATIONAL SOCCER

LIT. 999.000 oppure senza il gioco FIFA L. 949.000

NEO·GEO CD + FATAL FURY 2

NEO GEO CD + 2 JOYPAD + FATAL FURY 2 L. 899.000

GIOCHI NEO GEO CD

ART OF FIGHTING 2	L. 99.000	KING OF FIGHTERS 94	L. 85.000	WIND JAMMERS	L. 95.000
SUPER SIDEKICK 2	L. 68.000	AERO FIGHTERS 2	L. 99.000	NINJA COMBAT	L. 95.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 68.000	BASEBALL STAR 2	L. 99.000	SUPER SPY	L. 55.000
SAMURAI SHODOWN	L. 95.000	TOP HUNTER	L.115.000	LEAGUE BOWLING	L. 55.000
KING OF MONSTER 2	L. 79.000	KARNOV'S REVENGE	L. 95.000	AGGRESSOR OF DARK COMBAT	L. 95.000
LAST RESORT	L. 68.000	SAMURAI SHODOWN 2	L. 95.000	STREET HOP BASKETBALL	L. 95.000
TOP PLAYERS GOLF	L. 55.000	WORLD HEROES 2 JET	L. 95.000	NAM 1975	L. 55.000
		TRASH RALLY	L. 95.000	BURNING FIGHT	L. 55.000
		MAGICIAN LORD	L. 95.000	FOOTBALL FRENZY	L. 55.000

SONY PLAYSTATION + CAVO SCART + RIDGE RACER
L. 1.590.000

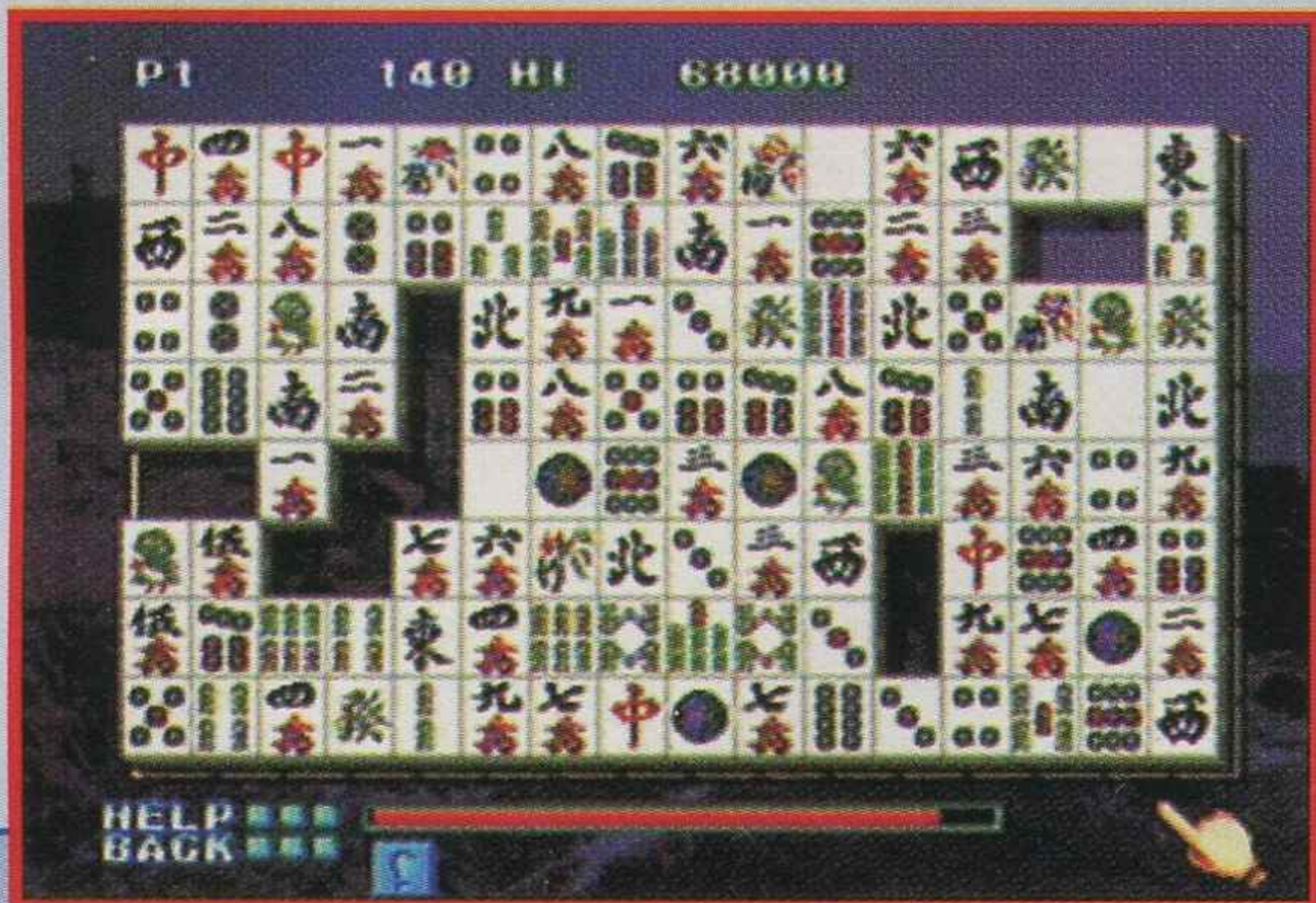
SEGA SATURN + CAVO SCART + VIRTUA FIGHTER
L. 1.399.000

E RICORDA!

(in associazione con GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL D.M. 6/9669 del 8-11-94 scade il 30-04-95

DAL 1 DICEMBRE 1994 AL 30 APRILE 1995 AD OGNI ACQUISTO RICEVERAI LA FAVOLOSA CARTOLINA DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO A PREMI CON LA QUALE PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI 100 MAGNIFICHE CONSOLLE + GIOCHI!!!!!

Activision

Shanghai: Triple-Treat è il classico gioco del domino orientale, in cui il giocatore deve trovare delle coppie di pedine fino a liberare l'area di gioco. Questa nuova versione introduce tre diversi tipi di variazione: The Great Wall (le pedine cadono dall'alto man mano che si liberano le file sottostanti), Beijing (bisogna spostare intere file di pedine) e Golden Tile (una lotta contro il tempo per trovare la coppia di pedine dorate). *Shanghai: Triple-Treat* dovrebbe essere già disponibile in versione 3DO.

Shangai: Triple Treat

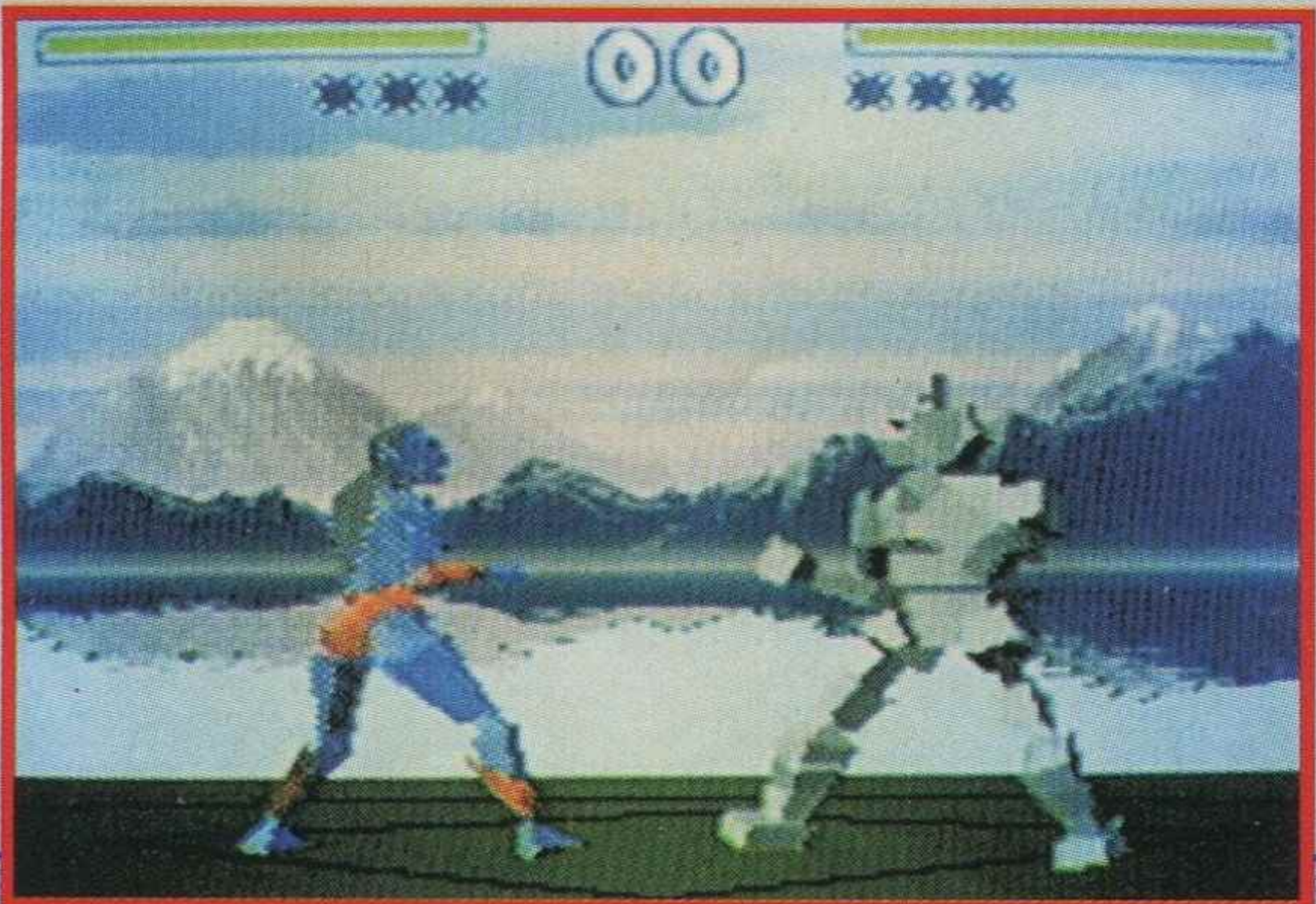
Rocket Science Games

Mark Schultz non può certo lamentarsi: il suo fumetto Cadillacs and Dinosaurs ha riscosso un tale successo da meritarsi l'attenzione del mercato dei coin-op e, ora, anche dei videogiochi per console. Nella fattispecie, *Cadillacs and Dinosaurs* della Rocket Science è un gioco d'avventura con visuale dall'alto a pieno schermo e sequenze in Full Motion Video, previsto per Mega CD e Mega CD 32X. In arrivo, sempre per le stesse piattaforme, anche *Flying Aces*, simulatore di volo durante la Prima Guerra Mondiale, e *Loadstar - The Legend of Tully Bodine*, uno sparatutto in soggettiva dalla grafica molto spettacolare.

Cadillacs and Dinosaurs

GTE Entertainment

Dopo *Jammit* (in arrivo in versione 3D0), la GTE ha preparato un altro titolo sportivo dallo spirito simile: *Street Hockey '95*, un gioco che simula incontri ufficiosi nelle strade e nei parcheggi. Gli incontri saranno solo a cinque contro cinque, con tre livelli di difficoltà, nove personaggi principali, cinque variazioni (Fat Point, Rush, Whack, Crammit e Hot Puck) e sei campi da gioco. Il gioco permette di giocare fino a quattro giocatori in partite due contro due. Le frasi digitalizzate e il movimento iperrealistico dei giocatori contribuiscono a creare un'atmosfera realistica e molto interessante. *Street Hockey '95* è previsto per Super Nintendo. Sempre su SNES potrete divertirvi con *FX Fighter*, un picchiaduro di cui, in parte, abbiamo già parlato e di cui, ora, vi mostriamo un'immagine.

Street Hockey '95, SNES

FX Fighter, SNES

"Se la Nintendo e la Sega sono, rispettivamente, gli East 17 e i Take That, allora noi siamo i Rolling Stones. Potremo anche essere i più vecchi del mercato, ma abbiamo ancora voglia di fare Rock 'n' Roll."

Darryl Still, Atari

Spectrum HoloByte

"Ci porti su, signor Scott" o, per meglio dire, (sic!), "Energia, Capo O'Brian"... Sta per arrivare *Star Trek: the Next Generation* per 3DO, un'avventura interattiva 3D in cui dovrete risolvere gli enigmi di un "episodio" originale chiamato "A World for All Seasons". Prenderete il controllo dell'equipaggio della NCC 1701-D Enterprise e dovrete salvare la civiltà di un lontano pianeta dalla distruzione totale. Le sequenze animate e la grafica tridimensionale sembrano ben promettere e pare che l'effetto generale sarà effettivamente quello di assistere a un episodio della serie televisiva di cui voi, in parte, sarete i registi.

stati mantenuti su livelli stratosferici da NES e Master System prima che la rivoluzione, o se vogliamo, la Prima Repubblica, comandata da SNES e Mega Drive, prendesse piede, ed è una notizia di questo gennaio che la Nintendo ha smesso di produrre il piccolo NES. Si ha l'impressione che il mercato dei 16 bit terrà vive le casse dei produttori Hardware e software ancora per parecchio tempo.
Eppure le prime avvisaglie di questa flessione si sono già avute lo scorso inverno. La Nintendo ha voluto rilanciare il mercato delle cartucce a 16 bit con *Donkey Kong Country*, forse più per mantenere il monopolio delle cartucce, che le garantisce un'entrata annua con moltissimi zeri, ma ciò non toglie che, sia pur con classe infinita, è sembrato un evidente colpo di coda. La Sega, dal canto suo, ha introdotto il 32X, add on che sembra dare più dolori che gioie, ma che di fatto ha migliorato le capacità, ormai considerate da più parti obsolete, del Mega Drive. Altro colpo di coda, di classe, certo, ma il risultato non cambia. Lo stesso discorso si lega al Neptune, la nuova macchina (nouva?) della Sega che combinerà l'architettura del MD e quella del 32X in un'unica macchina.
Insomma, il nuovo mercato è alle porte, ma non tutti i pareri sono concordi sull'effettiva

influenza che le nuove macchine avranno sull'anno che stiamo per vivere.
Il discorso dovrebbe essere diverso per quanto riguarda le "nuove" console che sono ormai da un anno sul mercato, ma l'uso del condizionale è d'obbligo. Le vendite del Jaguar e del 3DO non hanno rivoluzionato il "business" dei videogiochi, il che, avvalorando la tesi del periodo di assestamento, potrebbe anche sembrare l'esatto specchio di quanto previsto per Saturn, Play Station e Ultra 64. Il fatto che il software delle due macchine, non abbia proposto niente di completamente rivoluzionario (*Alien vs Predator* non era niente di eccezionale, tanto meno di originale; *Fifa International Soccer* e *John Madden Football* si basàvano su riedizioni altamente sofisticate, ma niente di più) può essere chiamato tranquillamente in causa, ma è sufficiente? I soldi recuperati dall'Atari, in

Psygnosis

Se avete mai letto i libri del famoso autore di fantasy Terry Pratchett vi interesserà sicuramente sapere che sta per uscire un videogioco ispirato al suo ciclo del Mondo-Disco: *Discworld*, per l'appunto. Il gioco è previsto in versione PC e in versione Mega CD: la versione Personal Computer verrà tradotta in italiano, ma non sappiamo se lo stesso si possa dire di quella Mega CD, anche se lo speriamo vivamente. Comunque sia, *Discworld* è un'avventura fantasy-umoristica con più di 100 grandi locazioni da esplorare, sonoro di qualità CD, un'interfaccia a punta e clicca molto semplice da usare e di immediata comprensione e più di 80 scenari di background digitalizzati.

Discworld, MCD

Ocean

Sono in preparazione molti titoli interessanti, ma fra essi ci preme ricordarne alcuni: *Super Turrican 2*, il sequel del famoso sparatutto/azione omni-direzionale, disponibile per Super Nintendo entro il secondo trimestre del '95; *Syndicate*, il famoso gioco di azione/strategia ultra-violento, che uscirà in versione Jaguar entro breve; *Theme Park*, conversione del successo PC per le stesse console e, infine, un gioco ispirato a un famoso super-eroe dell'universo DC: *Green Lantern*, un titolo d'azione in cui l'anello dal verde potere può creare forme diverse e utili secondo le varie situazioni. La versione per Super Nintendo (16 Mbit), dovrebbe essere disponibile per aprile.

Virgin

Tre giochi per Mega CD che si preannunciano piuttosto interessanti: *Heart of the Alien* (*Out of This World* e il suo sequel in un unico CD), *The Terminator* (sparatutto ispirato al famoso film) e *Dune* (un gioco d'avventura/strategia ispirato al capolavoro di fantascienza di Frank Herbert).

Heart of the Alien

Virtual Boy questo sconosciuto

Il funzionamento del Virtual Boy, la console che ha riscosso più curiosità al CES di Las Vegas, è relativamente semplice. La presunta Realtà Virtuale, rappresentata da figure e sfondi posti su diversi piani, funziona tramite una tecnologia che utilizza degli specchi che rifrangono, oscillando, la luce emessa da due led. Queste oscillazioni, anche se sarebbe più approriato chiamarle "vibrazioni", creano l'apparente profondità dell'immagine. Le lenti, poste tra i led e gli specchi, focalizzano maggiormente le immagini trasmesse direttamente negli occhi dei giocatori.

SPECCHI OSCILLANTI
LED
LENTE
LENTE
LED
OSSERVATORE
OSSERVATORE

Digital Pictures

Se amate le avventure mozzafiato potrete presto divertirvi con un nuovo film interattivo da brivido a cura della casa di *Night Trap* (che, per la cronaca, sta per uscire nella sua ultima conversione, per Mega CD 32X): *Corpse Killer*! Le sequenze di questo prodotto sono state girate a Hollywood e a Porto Rico, con un budget di quasi due milioni di dollari. La trama ricorda molto da vicino il classico "La Notte dei Morti Viventi" di Romero e gli effetti speciali sembrano abbastanza buoni da strappare davvero più di un brivido al giocatore. Per giocare a questo "film horror", però, dovrete possedere un Mega CD, un Mega CD 32X o un 3DO. Per le stesse console sta per uscire anche *Supreme Warrior*, un picchiaduro con più di due ore di sequenze animate digitalizzate in Full Motion Video, dodici avversari, tre livelli di difficoltà e la solita interfaccia grafico-sonora da urlo. Staremo a vedere...

Corpse Killer

Jaleco

The Ignition Factor è un gioco d'azione/rompicapo (per Super Nintendo) in cui vestirete i panni di un Vigile del Fuoco alle prese con incendi e disastri di vario tipo.
Segnaliamo, quindi, un paio di titoli sportivi per la stessa console: *Super Bases Loaded 3 - License to Steal* (sequel del famoso titolo di baseball) e *Sterling Shape: End 2 End* (football americano).
Tra breve uscirà anche la versione americana di un vecchio titolo per Super Famicom: *R-Type 3*. Finalmente tutti potremo godere del seguito di uno dei più famosi, e più belli, sparatutto ,di tutti i tempi.

The Ignition Factory, SNES

Super Bases Loaded, SNES

Interplay

Per le stesse console dovrebbe essere presto disponibile anche *Blackthome*, un'avventura fantascientifica ambientata su vari pianeti, con elementi fantasy, mostri, troni da riconquistare, grandi cattivoni e tutti gli elementi classici del genere. Per quanto riguarda le conversioni, sono in preparazione *Alone in the Dark* per 32X e *Star Trek: Starfleet Academy, Starship Bridge Simulator* per Super Nintendo.

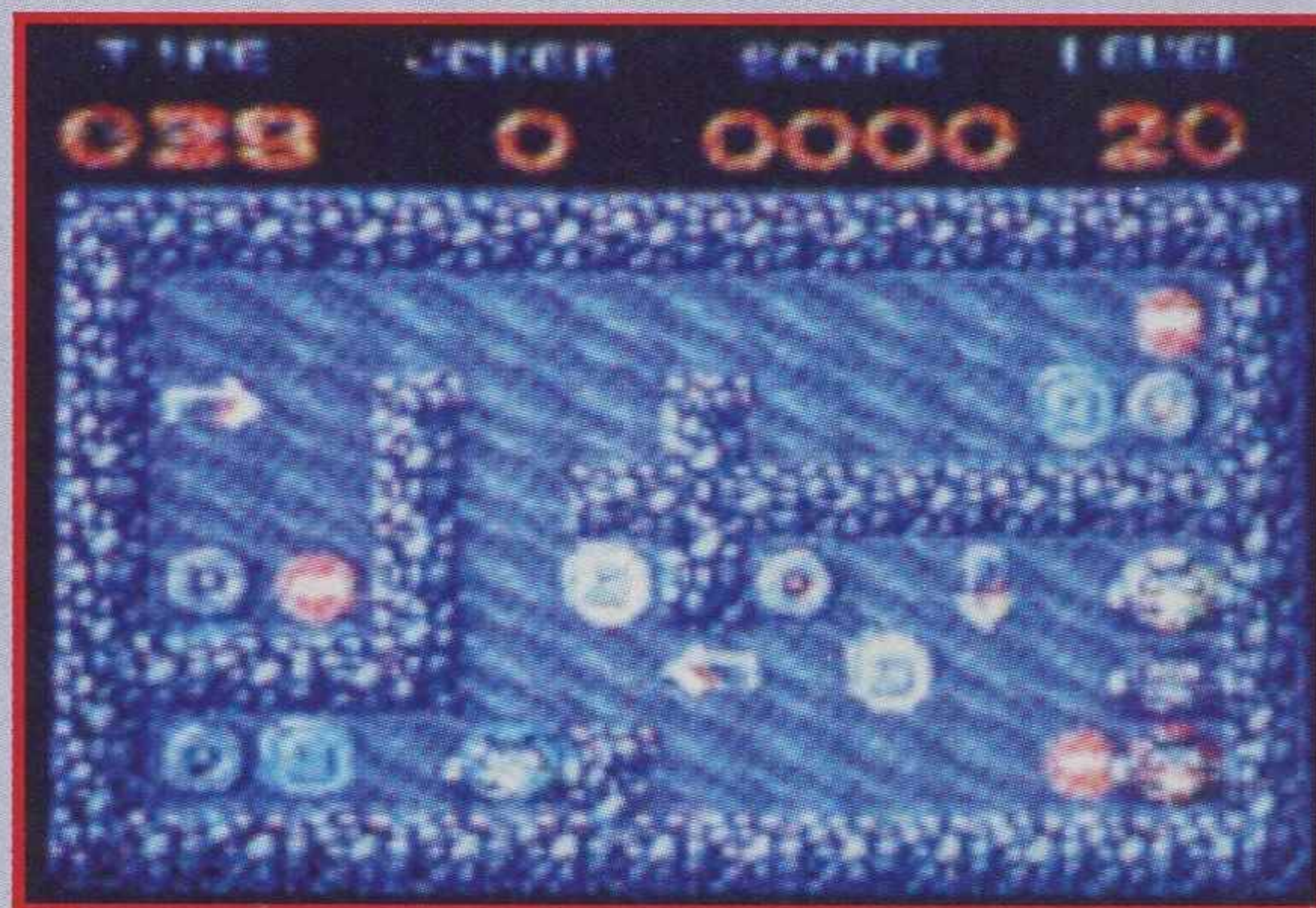
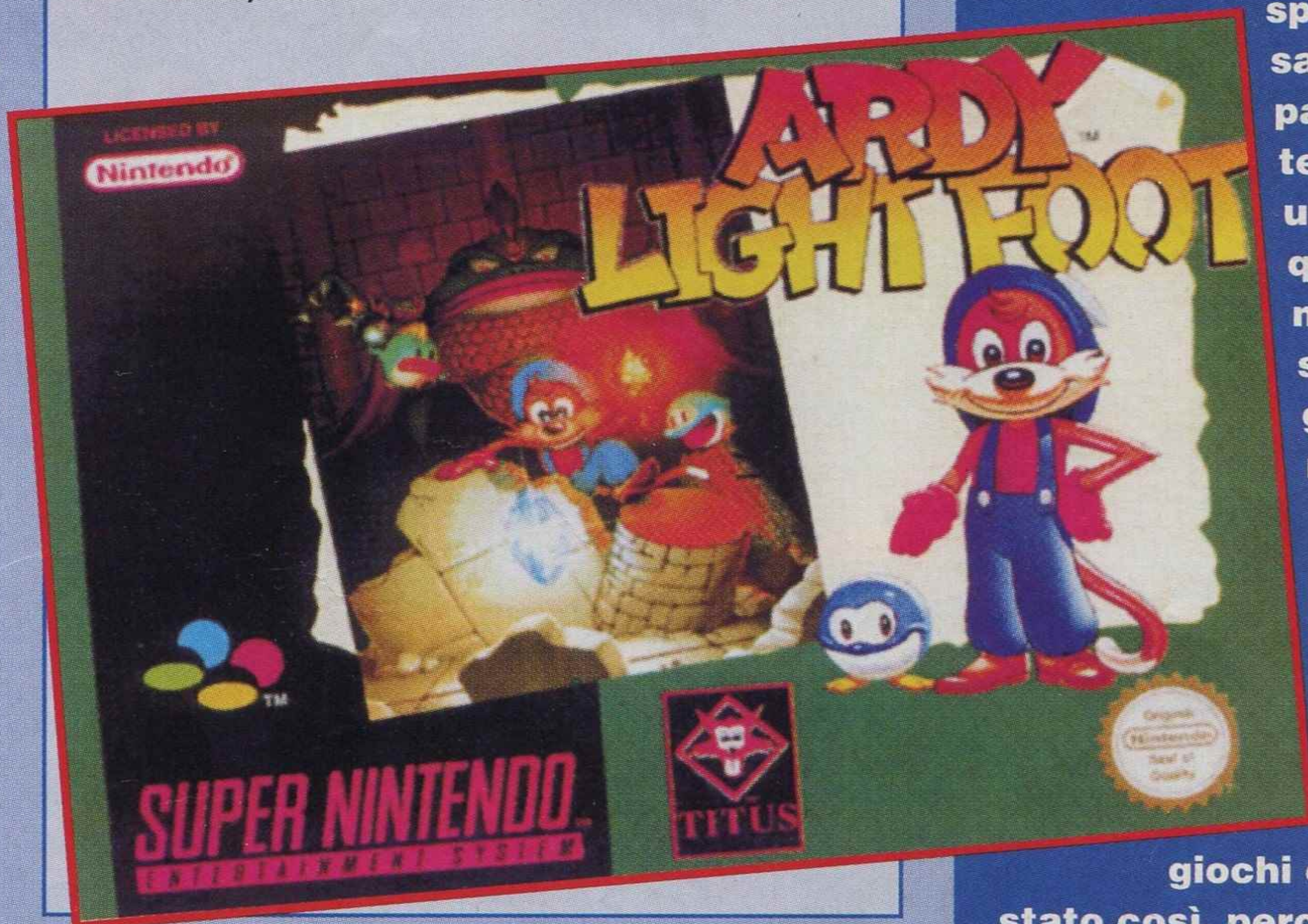
"Con l'hardware a 16 bit installato, il mercato delle cartucce per il prossimo natale sarà ancora un mercato in salute."

Nancy smith, Electronic Arts

Viacom NewMedia

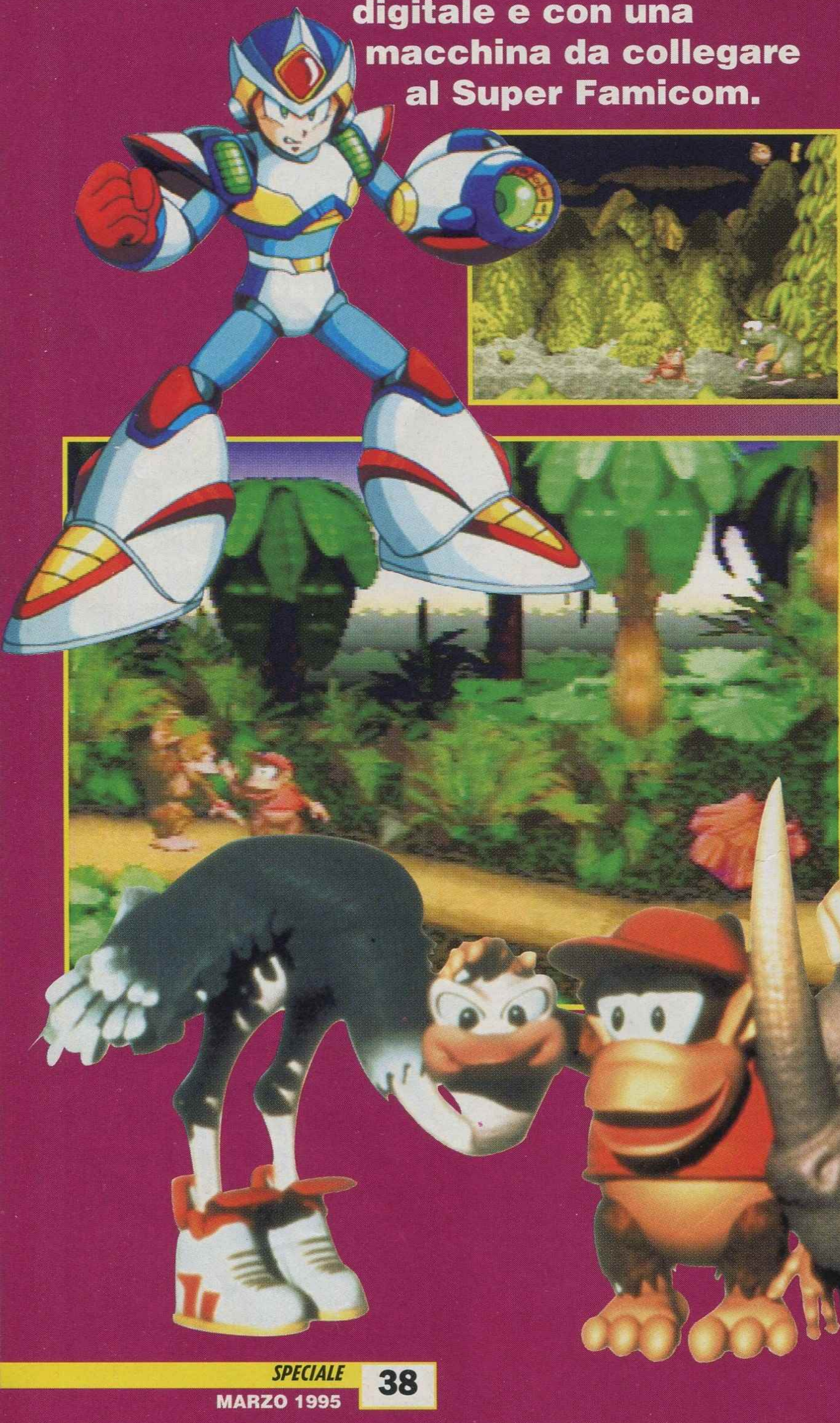
Oltre ai numerosi titoli educational di Nickelodeon o quelli realizzati in collaborazione con MTV, ricordiamo l'uscita di *Phantom 2040*, che sarà disponibile entro maggio per Super Nintendo, Mega Drive e Game Gear. Il gioco si basa sul famoso personaggio dei fumetti, ma è ambientato, come dice il titolo, nel 2040. Si tratta di un titolo d'azione con più di 220 combinazioni di armi, un vasto campo d'esplorazione e una storia affascinante: il vostro compito sarà quello di tentare di salvare la città di Metropia, l'ecosistema e l'umanità intera (acc.! Poca cosa!).

Titus

Quattro titoli in arrivo per Super Nintendo. Per SNES ricordiamo soprattutto l'arrivo di *Prehistorik Man*, un gioco di piattaforme/azione in cui un cavernicolo, tale Sam, deve superare ben 23 livelli pieni di nemici, bonus, difficoltà e rompicapo (recensito in questo numero per GB). Rimaniamo sempre nel campo dei piattaforme con altri due titoli: *Oscar* e *Ardy Lightfoot*. *Whizz*, infine, è un'avventura isometrica in 3D contro il tempo, con movimento omni-direzionale e grafica mozzafiato.

The Brainers, SNES

seguito alla causa vinta con la Sega , dovrebbero infondere linfa vitale alla casa americana, ma questo non significa migliorare le capacità della macchina che, pur tenendo a mente la presentazione del supporto CD Rom, alla fiera di Las Vegas ha piuttosto deluso.
Per quanto riguarda il 3DO, la "penale" di tre dollari per ogni pezzo venduto che le case di software dovranno versare, per rendere competitive le mosse di mercato della casa del sempre sorridente Trip (sarà per via del nome) Hawkins, oltre a scoraggiare le stesse softhouse dà un'idea della situazione che treddìo sta attraversando.
In definitiva, il concetto espresso in apertura, esprime tutto quanto possiamo aspettarci da questo '95. Un anno di stasi, di evoluzione, che, e noi siamo i primi a sperarlo, sappia preparare il terreno per un futuro, quanto mai prossimo, in grado di ripetere i fasti del passato. In fondo, nel mondo dei videogiochi è sempre stato così, perché non dovrebbe continuare a esserlo?

• Random

Nintendo Via S

I canali via satellite sono ormai largamente in uso in Giappone e la Nintendo ha deciso di entrare nel mercato con una sua nuova divisione digitale e con una macchina da collegare al Super Famicom.

Dopo aver comprato una società giapponese di trasmissioni via satellite, l'anno scorso, la Nintendo ha fondato lo scorso dicembre la Hesei Digital Hosoo (che potrebbe essere tradotto più o meno con "Trasmissioni Digitali via Satellite"), una società che offrirà sul mercato nuovi servizi telematici. Questo marchio avrà anche il compito di distribuire la macchina di punta della Nintendo: dopo la 3DO, il Jaguar e la Apple, anche la Nintendo ha presentato la sua macchina per le trasmissioni via satellite: il Satellaview.

Questa macchina permetterà di ricevere informazioni dal canale GIGA, di partecipare a programmi interattivi e di accedere (tramite procedure di trasferimento) a programmi o a file. Il Satellaview, almeno per ora, verrà distribuito esclusivamente in Giappone. Comunque sia, il sistema non è certo così semplice: potrete collegare il vostro Super Famicom nel Satellaview, ma dovrete anche comprare un sintonizzatore e un'antenna parabolica.

Il canale distributivo del Satellaview è un po' strano: l'"Hesei Digital Hosoo" distribuirà la macchina tramite vendita per corrispondenza. Il Satellaview, comunque, non sarà troppo caro: soltanto 14.000 Yen (circa 225.000 lire).

Il sistema Satellaview è composto da un decodificatore e da due cartucce:

-"Super Famicom Hossoo Cassette": una cartuccia da inserire nell'alloggiamento del Super Famicom. In questa cartuccia c'è un Mega di ROM in cui è stato immagazzinato un sistema operativo; inoltre include una RAM addizionale di 512 Ko che colma le lacune della console. Inoltre ci sono 256 Ko di memoria per l'immagazzinamento dati.

-"Memory Pack": un'altra piccola cartuccia da agganciare alla precedente. Si tratta di una memoria di 1 Mo (8 Mb) che permette di salvare i programmi trasferiti (grazie a una piccola battery back-up interna). Sembra una cartuccia per Game Boy.

La Nintendo farà presto uscire nuovi tipi di cartucce con maggiori capacità di memoria e un altro siste-ma operativo per trasferimenti più ambiziosi.

Il principale vantaggio del satellite è la velocità della trasmissione dati: 240.000 Bps (Byte per secondo), quando le trasmissioni radio in FM arrivano a un massi-

atellite

L'ultima grande produzione Nintendo: il mitico Donkey Kong Country, un gioco che ha provato l'attualità e la validità delle macchine a 16 bit.

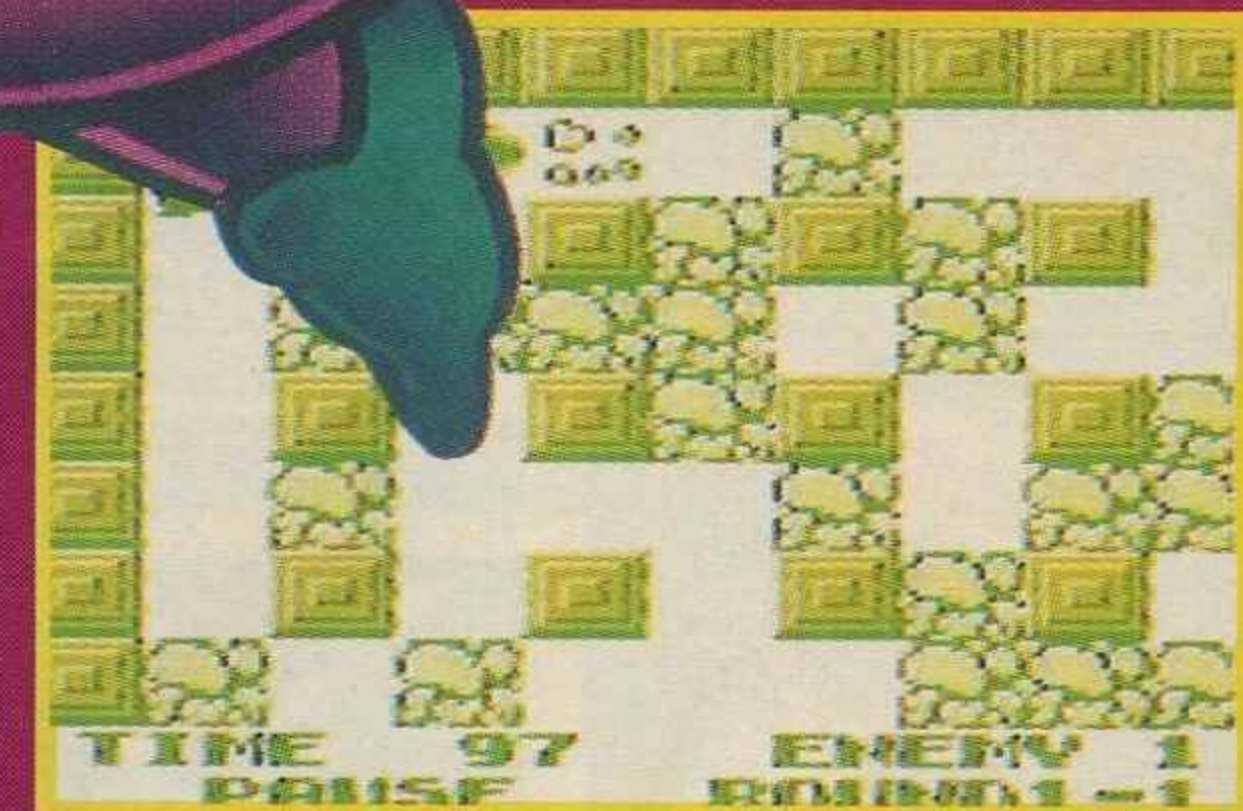
Un'altra suggestiva immagine dell'ultimo capolavoro della grande "N".

Il canale GIGA permetterà di ricevere demo dei prossimi giochi in uscita.

mo di 16.000 Bps. Inoltre il satellite è meno costoso riguardo ai prezzi d'installazione, rispetto alle reti via cavo. Il cavo non viene generalmente installato ovunque (le città vengono coperte subito mentre le zone meno popolose vengono coperte solo in seguito o, magari, non vengono raggiunte affatto). Con il satellite è possibile trasmettere ovunque senza difficoltà (a causa della configurazione delle isole dell'arcipelago giapponese, il satellite è, in effetti , un ottimo sistema per coprire tutto il territorio). Il Sento Giga è il canale satellite della Nintendo, che dovrebbe aver già cominciato le sue trasmissioni mentre scriviamo queste righe. La Nintendo spera di riuscire a vendere due milioni (!) di Satellaview durante il primo anno. Al contrario del Sega Channel, dedicato esclusivamente a videogiocatori, sul Sento Giga non saranno disponibili soltanto videogiochi: sarà possibile collegare computer, mandare fax, posta elettronica, ecc. Ci saranno anche trasmissioni come show e varietà, o classifiche dei CD, quiz e riviste giapponesi scandalistiche come "Focus" e "Friday", informazioni locali sulle varie città, interviste, ecc. Le trasmissioni saranno interrotte, talvolta (inevitabile, purtroppo) dalla pubblicità! I videogiochi, in effetti, rappresenteranno soltanto una piccola percentuale dei programmi Nintendo: il target generale del canale via satellite sarà orientato verso un pubblico adulto. Per quanto riguarda i giochi, per ora, è possibile trovare dati riguardanti i titoli sportivi (dati sulle squadre), ma in futuro sarà possibile trasferire demo dei giochi in preparazione. Ci sono soltanto due società che supportano il Sento Giga: la Nintendo (ovviamente) e la Square (una società collegata alla Nintendo per il 20%). La Square fornirà alcuni trucchi e demo dei loro progetti futri. Il Sento Giga trasmetterà ogni giorno dalle 16 alle 19, ma attualmente non c'è una pianificazione precisa dei programmi e la Nintendo intende vendere il Satellaview con in mano, in fondo, nient'altro che ipotesi sui servizi che verranno forniti...

Nintendo

La Nintendo, come per il Super Famicom, ha progettato un hardware e fa profitti sui diritti che vengono pagati da parte dei terzi: in questo caso è importante che riesca a convincere altre compagnie a supportare il progetto, ma per ora il Satellaview non sembra attirare la simpatia di molte società.
Ricordiamoci del fallimento che la Nintendo ha già affrontato con il modem che hanno tentato di imporre sul mercato: il risultato è stato un ritiro, molto discreto, del prodotto.

• Nicolasan

In questa immagine potete vedere, in anteprima esclusiva, il Satellaview per il Super Nintendo e le due cartucce descritte nell'articolo.

Ecco la nuova macchina per le trasmissioni via satellite collegata al Super Nintendo e con le due cartucce inserite nell'alloggiamento.

Ark the Lad!

È in arrivo un nuovo GdR per Playstation, GDR di casa Sony , che verrà lanciato in due parti nel corso del '95: la prima si chiamerà "Open the Close Doors", mentre la seconda sarà "For the Elected Persons".

La storia inizia in un piccolo villaggio chiamato "Trouvilu", nella zona meridionale della Sumeria. Un'estate cominciò a nevicare sul villaggio e il vecchio saggio commentò lo strano fenomeno con queste parole: "alla fine, il tempo è venuto". C'era un vecchio proverbio che affermava che se qualcosa di strano succede in paradiso (o nel cielo), questa stranezza si rifletterà sulla Terra, e il mondo intero potrebbe crollare. In quel momento, dei dormienti prodi e valorosi si risveglieranno e contrasteranno il male. Verrà costruito un nuovo mondo... Naturalmente l'eroe della situazione è Ark. Nella prima parte del gioco Ark cercherà i suoi amici, divisi negli angoli più sperduti del mondo. Insieme a loro Ark cercherà lo "scrigno sacro", l'unico oggetto che può salvare il mondo. Nella prima parte del gioco il nostro eroe e i suoi amici riusciranno a uccidere un terribile mostro ma, al contempo, a causa del potere irrefrenabile dello Scrigno Sacro, la crosta terrestre si apre come in un terremoto, e il villaggio di Trouvilu viene distrutto nella catastrofe. Ark riesce a scappare dal villaggio con i suoi amici (tra i quali Kulukulu, una ragazza che vive nel villaggio di Trouvilu, Toshi, uno straniero agli ordini di Ark, Poko, un soldato-bardo dell'esercito di Sumeria, Chongara, uno stregone misterioso e Iga un mastro d'armi, il combattente più potente tra gli alleati di Ark) e segna con questa fuga la fine della prima parte dell'avventura.

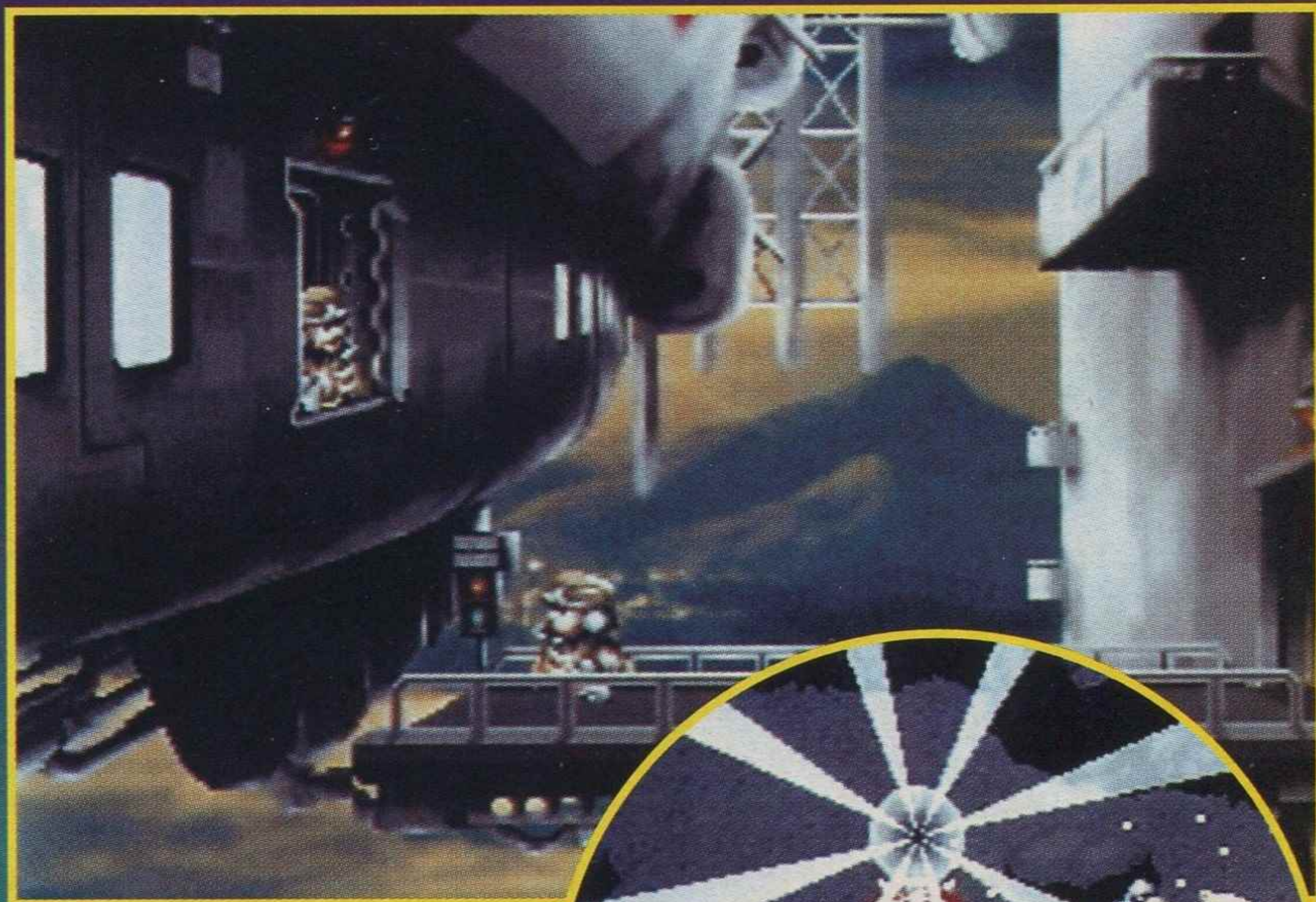
Nella seconda parte, la compagnia incontra dei nuovi alleati: il team sarà composto da ben 15 persone che dovranno combattere l'oscuro demone che vuole distruggere il mondo.

La prima parte verrà commercializzata durante la primavera di quest'anno, mentre la seconda verrà lanciata verso dicembre (ci saranno circa otto mesi di differenza tra la prima e la seconda parte). Comunque, per chi non avesse acquistato il primo capitolo, sarà possibile giocare il secondo come un'avventura indipendente e autoconclusiva. Altrimenti potrete usare la scheda backup della Playstation per recuperare i personaggi dalla fine della prima parte e giocare la seconda come continuazione ideale dell'avventura: per continuare a usare gli stessi personaggi sarà sufficiente usare i dati che avete precedentemente salvato.

Il sistema di Ark the Lad è denominato "campo di battaglia": i movimenti dei personaggi e le scene di combattimento avvengono sulla stessa mappa. Il sistema di GdR è molto realistico e il giocatore potrà muovere il numero desiderato di personaggi verso i nemici, creando delle vere e proprie tattiche d'attacco.

C'è anche un sistema di turni per il combattimento (il sistema opposto a quello in tempo reale): il computer e il giocatore attaccheranno consequenzialmente e sarà possibile meditare sulla mossa successiva senza alcun problema di tempo.

Normalmente, nei GdR, si acquistano dei punti-esperienza durante il gioco e non si torna mai a visitare un "livello" già superato, ma in Ark the Lad sarà possibile rigiocare certe parti in modo da accedere a certi "bonus stage" e guadagnare punti extra.

• Nicolasan

Ark the Lad riprende il tipico schema dei GdR giapponesi. Naturalmente, anche se la giocabilitàsi manterrà su schemi datati, le capacità grafiche della Play Station dovrebbero garantire un maggiore spessore visivo.

Le azioni di combattimento vengono denominate "Campo di Battaglia", questo dà l'idea dell'effettivo svolgimento in tempo reale, e non a turni successivi.

I Combattenti del Sol Levant

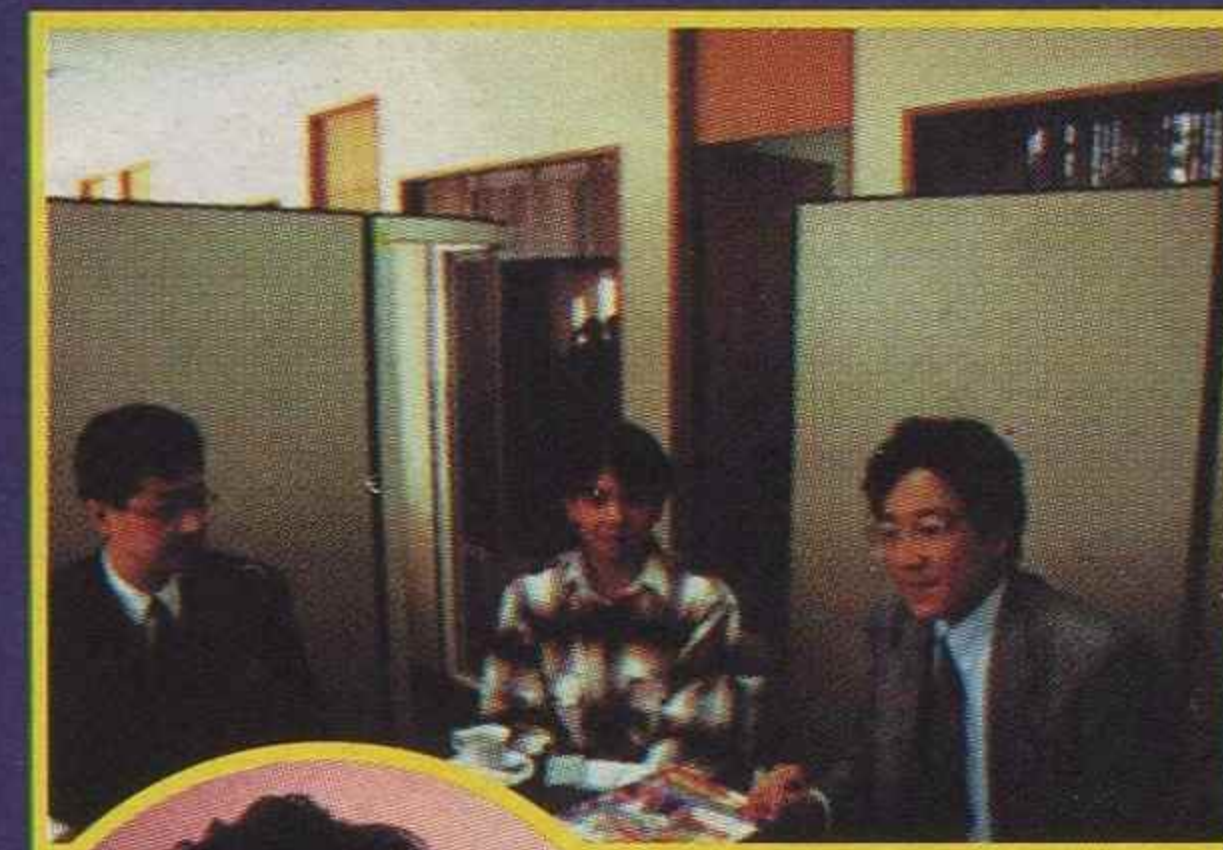
I due picchiaduro più attesi e discussi di questo periodo sono finalmente accessibili a (quasi) tutti: Nicolas di Costanzo ha intervistato per noi i team di sviluppo di *Virtua Fighter 2* e di *Toh Shin Den* per capire le differenze tra i due capolavori.

I fondali di *Virtua Fighter 2* sono bellii, anche se non influiscono con la giocabilità.

Cominciamo con il team di sviluppo responsabile della creazione di Virtua Fighter 2, che seguirà anche la sua conversione per Saturn.

Quando verrà lanciato *Virtua Fighter 2* in Europa e in America?
In piccole quantità è già stato lanciato su questi mercati, ma presto aumenteremo di gran lunga il numero di coin-op in questi paesi. Abbiamo intenzione di lanciare *Virtua Fighter* e *Virtua Fighter 2* insieme sia in Europa che in America: *VF* sarà più economico di *VF2* e la gente potrà usarlo per esercitarsi (il concetto è piuttosto strano).
È la stessa strategia che avete usato in Giappone?
In Giappone il primo verrà lentamente sostituito con il secondo; lasceremo soltanto *VF2* sul mercato, ma i singoli operatori saranno, naturalmente, liberi di decidere al riguardo.
Da dove proviene il successo di *VF* in Giappone?
In questo momento i giochi 3D vanno molto di moda in Giappone. Inoltre, i giocatori di *VF* si possono divertire imparando gradualmente le varie mosse del gioco. Per questo non abbiamo pubblicato tutte le mosse immediatamente, ma piano piano attraverso gli organi di stampa.
Il team di *VF* è lo stesso di *VF2*?
Praticamente sì.
Quando avete cominciato la realizzazione di *VF2*?
Abbiamo cominciato *VF2* subito dopo aver finito *VF*; ciò significa che ci abbiamo messo circa un anno (in Giappone *VF* è stato lanciato due anni fa in dicembre).
Qual è il modello di scheda di *VF2*? Lo stesso di *Daytona*?
Esattamente lo stesso modello: una Model 2.
Quali sono le principali differenze tra *VF* e *VF2*?
VF è stato realizzato su una Model 1; a causa dell'uso del texture mapping il numero di poligoni di *VF2* è minore. L'uso del texture è la differenza fondamentale fra i due giochi.
***VF2* verrà convertito per Saturn?**
Lo stiamo sviluppando in questo periodo. I personaggi si muovono su Workstation; i movimenti sono possibili ma non abbiamo ancora implementato gli attacchi.
E anche i comandi completi del gioco verranno pubblicati in Europa?
In Giappone li abbiamo fatti pubblicare dai principali organi di stampa e abbiamo intenzione di diramarli alle riviste europee entro la fine del mese, anche se non sembrano molto interessati a queste mosse.
Qual è la frequenza con cui vengono utilizzate le macchine?
In questo momento al massimo livello! Non appena un giocatore finisce una partita, un altro si fa subito avanti per giocare: *VF2* è sempre attivo, un vero successo in Giappone!

Virtuali e

Qual è il numero di poligoni usati per i personaggi nel coin-op di *Virtua Fighter 2*? E di *VF*? E della versione per Saturn?
Per *VF2* l'informazione è ancora riservata... Per quanto riguarda *VF* si tratta di una cifra che oscilla tra i 2000 e i 2500 poligoni per ciascun personaggio. Nella versione per Saturn un personaggio può avere tra i *700* e gli *800* poligoni, ma grazie al texture mapping, la qualità grafica non viene diminuita visivamente.
Avete già cominciato a realizzare un *Virtua Fighter 3*?
Ebbene sì! *VF2* ha avuto un'ispirazione vagamente cineseggiante, ma per *VF3* non possiamo dire ancora nulla. Potremmo aumentare il numero di personaggi (da *VF* a *VF2* abbiamo inserito due personaggi in più, tuttavia durante lo sviluppo del gioco ne avevamo pensati quattro e Shun e Lion sono soltanto due di loro)...
Ai fan piacciono molto questi personaggi... Potremo anche mantenere lo stesso "cast" aumentando le possibilità per ogni personaggio, magari inserendo delle armi...
Il dipartimento AM2 sta sviluppando dei giochi per Saturn?
Stiamo convertendo *Daytona USA* (siamo al 40% del progetto). Convertiremo molto presto anche *Virtua Cop*.
Qual è stata la difficoltà principale nella conversione per Saturn di *Virtua Fighter*?
L'aggiornamento dello schermo del Saturn è la metà di quello del coin-op e la differenza di velocità è stata la principale difficoltà nella conversione; l'obiettivo è raggiungere la stessa velocità anche sulla console.
L'AM2 sta preparando dei giochi per ST-V?
Li abbiamo in progetto, ma non abbiamo ancora cominciato.
I giochi per ST-V e per Saturn sono gli stessi? Se no, quanto ci vuole per convertire un gioco da una piattaforma a un'altra?
No, si tratta di giochi diversi, realizzati da team diversi. Per convertire un gioco da formato ST-V a formato Saturn ci vogliono dai tre ai sei mesi, a seconda del gioco.
I giochi per ST-V sono conversioni di giochi basati sulla Model 1 o sulla Model 2?
Se riusciremo a fare conversioni da giochi basati su Model 1 o 2 sarà possibile vendere coin-op di VF a un prezzo molto basso, ma stiamo pensando seriamente di sviluppare titoli originali per questa scheda. Si può fare, ma i team di sviluppo sono molto occupati con i giochi per Saturn.
Qual è il prezzo di una scheda Model 2? Che paragone con una *ST-V*?
Una Model 2 costa circa 8000 dollari (circa 12.800.000 lire con cabinato). Una ST-V costa soltanto 4000 (6.400.000 lire, sempre con cabinato relativo).
Quanti Saturn avete venduto?
Abbiamo a disposizione i dati

Mr. Kurosawa, Manager Pubblicitario del reparto AM2, che ha risposto alle nostre domande.

I prodotti di merchandising che supportano Virtua Fighter 2 stanno per invader il mercato, sfruttando il successo del coin-op.

Graficamente *Virtua Fighter 2* è decisamente d'impatto, ma la giocabilità non ha subito differenze sostanziali. In *Toh Shin Den*, le cose sono decisamente diverse, meno spazio alla grafica e maggior spessore tattico.

Le mosse speciali di *Toh Shin Den* sono davvero impressionanti, soprattutto tenendo presente l'ambiente in 3D in cui sono realizzate.

del 1994. Fino al 23 dicembre ne abbiamo venduti 230.000 (di cui 170.000 il primo giorno). Alla fine dell'anno siamo riusciti a venderne mezzo milione, ma questi ultimi non sono dati ufficiali.

Qual è la strategia del Saturn in America? È la stessa usata in Giappone?

La posizione di marketing è differente: quando lanceremo il Saturn in America l'MPEG, il CD-V e i sistemi Photo-CD saranno già disponibili. In America il Saturn sarà una piattaforma da casa, una macchina multimediale e qualcosa di più di una semplice macchina da gioco, al contrario di quanto è successo in Giappone.

Continuiamo con l'intervista ai papaveri della Takara per scoprire come viene creato un capolavoro come *Toh Shin Den*. Le risposte sono state fornite da Toshiro Morioka, Keiichi Kijima (assistenti manager alla divisione videogiochi) e da Mitsunori Shozi (direttore delle sceneggiature della sezione videogiochi).

Qual è il lavoro principale svolto dalla Takara?

Takara è, prima di tutto, una società di giocattoli: questa attività rappresenta l'80% delle vendite totali. I videogiochi rappresentano soltanto il 20% del nostro giro d'affari, ma è una percentuale che diventa, di giorno in giorno, sempre più importante.

Che relazione esiste tra la Takara e la Tamsoft?

È una società che appartiene al gruppo Takara: noi abbiamo il compito di seguire il marketing, la pianificazione, la storia e i personaggi. La Takara, come società di giocattoli, ha una grande esperienza nella creazione di nuovi personaggi. La Tamsoft ha il compito di programmare, di creare i poligoni, di realizzare la computer-graphic. Queste due società si sono unite con l'intento di creare *Toh Shin Den*.

È il primo prodotto software realizzato dalla Tamsoft?

No, la Tamsoft ha creato molti videogiochi da bar, prima d'ora, ma è il primo gioco che realizzano per il mercato delle console. (Si sono rifiutati di fornirci il nome dei giochi precedentemente realizzati dalla Tamsoft).

Quante persone sono impegnate nel team di sviluppo?

Il numero delle persone è aumentato durante la realizzazione del gioco; alla fine c'erano circa 25 persone fra grafici, esperti del suono, programmatori, ecc.

Quando avete cominciato la realizzazione di *Toh Shin Den*?

Subito dopo l'annuncio della Sony di voler lanciare sul mercato un nuovo sistema hardware (cioè circa un anno e mezzo fa). Ma avevamo cominciato a pensare a *Toh Shin Den* già due anni fa per un'altra piattaforma. Dopo l'annuncio della Sony abbiamo deciso di adattare il progetto e di sviluppare il gioco specificatamente per PlayStation. La programmazione è iniziata l'anno scorso, alla fine di maggio. Prima di ricevere la piattaforma di sviluppo abbiamo fatto alcune ricerche e alcu-

ni test per preparare la programmazione.
(L'annuncio è stato fatto, se ricordiamo bene, nel novembre del '93).

Quali sono le principali differenze tra *Virtua Fighter* e *Toh Shin Den*?
Entrambi i giochi sono picchiaduro 3D poligonali, ma *Toh Shin Den* ha una tridimensionalità più genuina. *Virtua Fighter* usa personaggi in 3D ma i combattimenti e gli attacchi hanno luogo su un solo piano d'azione, sulla stessa linea diretta. Al contrario, *Toh Shin Den* usa tutte le dimensioni dello schermo (X, Y e Z) e gli attacchi possono essere effettuati a lato o dietro il nemico. È anche possibile girare intorno all'avversario. È un gioco di combattimenti 3D più genuino e non una simulazione come *Virtua Fighter*.
Quando si guarda lo schermo l'impressione è molto diversa. *Toh Shin Den* sembra quasi un film d'animazione, anche per via dei personaggi. I giocatori non hanno semplicemente lo stesso "feeling" di *Virtua Fighter*: le sensazioni e l'interesse sono completamente differenti.

Chi ha creato i personaggi di *Toh Shin Den*?
Sono personaggi originali della Takara. Ogni personaggio ha i suoi fan e comincia a essere molto popolare in Giappone. Nel prossimo futuro abbiamo deciso di usare questi personaggi nell'animazione e nei fumetti.

Pensate che *Tekken* possa essere in competizione con *Toh Shin Den*?
Come gioco per PlayStation, sì, certamente. Ma il "feeling" e il sistema di *Tekken* sono completamente diversi da quelli di *Toh Shin Den*.

Quanti poligoni sono stati usati per la creazione dei personaggi?
Circa 1000 poligoni per ogni personaggio. Abbiamo usato anche molto texture mapping e Gouraud shading.

E quali sono le "dimensioni" di TSD?
Per la musica sono stati utilizzati 32 Mega. La parte principale del gioco è di circa 1500 Mega. (Megabytes divisi per 8)

Avete usato i chip sonori della PlayStation?
La musica di background arriva direttamente dal CD, ma gli effetti sonori vengono generati dalla PlayStation.

Qual è stato il punto più difficile da realizzare in *Toh Shin Den*?
I movimenti dei personaggi! Volevamo usare tutta la profondità possibile offerta dallo schermo. I personaggi avrebbero dovuto muoversi di fronte o dietro senza perdere realismo e non eravamo certi di riuscire a raggiungere il nostro obiettivo. Inoltre il gioco doveva essere giocabile sia dai "novizi" che dai videogiocatori accaniti.

Da dove avete tratto ispirazione per *Toh Shin Den*?
Alcuni personaggi ci sono stati ispirati dalla tradizione del Bushido (il codice comportamentale ed etico dei Samurai, letteralmente "la Via del Guerriero",); abbiamo osservato quelli di noi che praticavano arti marziali e abbiamo cercato di imitare le dinamiche di movimento.

Cosa pensate della memoria della PlayStation e del tempo d'accesso al CD?
Per *Toh Shin Den* abbiamo avuto abbastanza memoria nella realizzazione di ciò che volevamo, senza alcun problema. Abbiamo creato il gioco tenendo conto del tempo d'accesso e siamo riusciti a realizzare un gioco molto fluido privo di momenti morti: non è necessario, infatti, caricare durante le scene di combattimento.

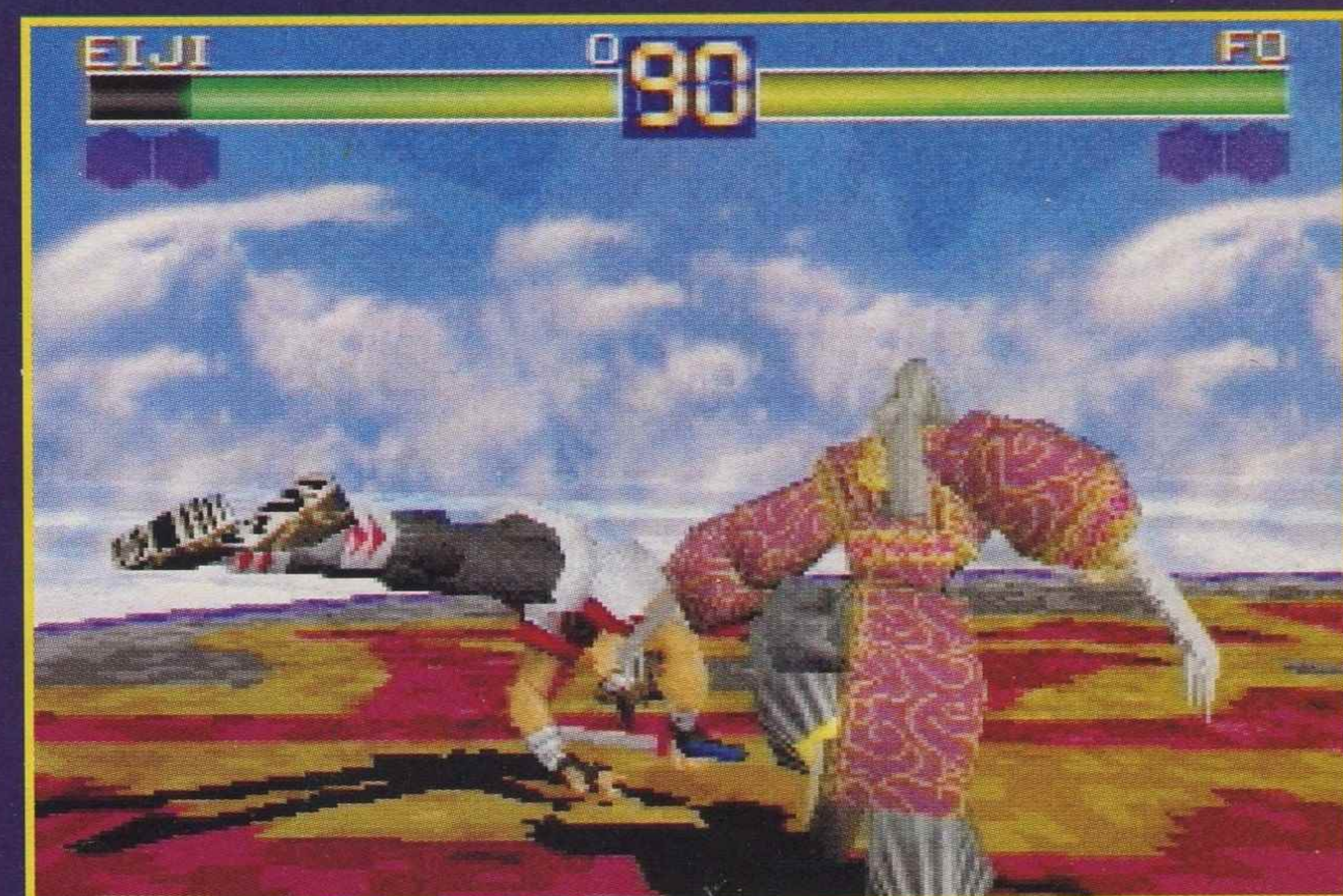
In quale linguaggio è stato programmato il gioco?
Abbiamo usato il linguaggio C per la programmazione.

E il tempo di calcolo del processore è stato sufficiente? Ne avete avanzato per il gioco fra due PlayStation collegate?
Sì, abbiamo avuto tutto il tempo di calcolo di cui avevamo bisogno.
(Sarà infatti possibile giocare *Toh Shin Den 2* con le PlayStation collegate. Il tempo di calcolo del processore permette la gestione di un piccolo network).

Quante copie del gioco avete venduto?
Attualmente, secondo i dati della Sony, la PlayStation ha venduto circa 400.000 unità e noi abbiamo venduto all'incirca lo stesso numero di copie nei negozi. Praticamente tutti i possessori della console hanno comprato una copia di *Toh Shin Den* insieme alla macchina. Speriamo di riuscire a vendere una copia per ogni macchina: la Sony prevede di vendere un milione di unità nei prossimi sei mesi...

Avete già cominciato a realizzare *Toh Shin Den 2*?
Prima abbiamo intenzione di sfruttare la popolarità dei personaggi nei film d'animazione e nei fumetti. A seconda del successo riscosso da questi prodotti decideremo se creare un *Toh Shin Den 2* oppure no. Certo, abbiamo già iniziato a prepararci, ma non abbiamo ancora preso una decisione definitiva sul lancio del prodotto. Stiamo esaminando varie possibilità per *Toh Shin Den 2*: memory card, gioco in link, ecc.

Pensate di realizzare qualche gioco 2D con i personaggi di *Toh Shin Den*?
Vogliamo usare ogni personaggio di *Toh Shin Den* come un protagonista principale.
Vogliamo realizzare molti giochi basati su questi personaggi.

Avete creato altri giochi per le macchine a 32 bit?
Stiamo sviluppando *Steamgear Mash* per Saturn. Faremo presto un annuncio ufficiale. Stiamo preparando anche altri giochi per PlayStation, giochi di diverso tipo che non hanno nulla a che fare con *Toh Shin Den 2*. Ogni titolo verrà sviluppato appositamente per una macchina: *Toh Shin Den* è stato realizzato per la PlayStation e Steamgear Mash verrà realizzato appositamente per Saturn.

Le caratteristiche dei personaggi di *Toh Shin Den* li rendono adatti a un loro sfruttamento in ambito Anime e Manga, cosa che alla Takara sanno bene.

ASTROCOMPUTER

ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE

Il Mese dell'Offerta

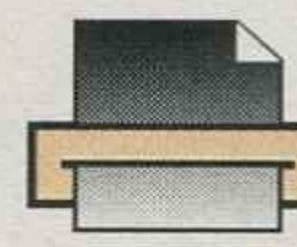
Consolle

Consolle	Prezzo
SUPER NES + ALIMENTATORE + CAVO SCART + 2 JOYPAD + MARIO ALL STAR + MARIO WORLD	309.000
SUPER NES + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + CAVO SCART + DONKEY KONG COUNTRY	309.000
GAME GEAR + M. KOMBAT II	229.000
GAME GEAR + LION KING	259.000
GAME BOY + M. KOMBAT II	139.000
3DO + 2 GIOCHI + DEMO	899.000
MEGA DRIVE + M. KOMBAT II + 2 JOYPAD	TELEFONARE
MEGA DRIVE + S. STREET FIGHTER II + 2 JOYPAD	TELEFONARE
GAME BOY + MARIO 1 + KEN SHiRO + GIOCO A SCELTA	169.000
JAGUAR	639.000
NEO-GEO CD + GIOCO	999.000
SEGA SATURN + SCART + VIRTUA FIGHTER	1.299.000
SONY PLAYSTATION	TELEFONARE

Giochi

Giochi	Prezzo
SUPER NES	
POWER DRIVE	109.000
DONKEY KONG COUNTRY	125.000
LION KING	119.000
STREET RACER	119.000
DRAGON	119.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	109.000
FIFA INT . SOCCER	129.000
S. STREET FIGHTER II	125.000
MORTAL KOMBAT II	119.000
POWER RANGERS	99.000
FATAL FURY SPECIAL	119.000
PERFECT ELEVEN	TELEFONARE
NBA JAM TOURNAMENT	TELEFONARE
MEGA DRIVE	
DRAGON	99.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	99.000
S. STREET FIGHTER II	99.000
MORTAL KOMBAT II	99.000
FIFA SOCCER 95	105.000
NBA JAM TOURNAMENT	TELEFONARE
GAME GEAR	
MORTAL KOMBAT II	49.000
LION KING	59.000
NBA JAM TOURNAMENT	TELEFONARE
GAME BOY	
MORTAL KOMBAT II	45.000
SEGA SATURN	
GALE RASER	149.000
CLOCKWORK KNIGHT	129.000
NEO•GEO	
SAMURAI SHODOWN 2	359.000
NEO•GEO CD	
GIOCHI DA LIRE...	85.000
SONY PLAYSTATION	
NEKETSU	189.000
MOTOR TON	189.000
KINGS FIELD	189.000
MAZIN	189.000
TO SHIN DEN	189.000
TWIN GODDESS	189.000
COSMIC RACE	189.000
3DO	
SPACE ACE	119.000
JEX	119.000

06/78.61.74

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

06/78.34.82.25

Vendita per corrispondenza • Distribuzione Capillare in tutta Italia
Spedizione Gratuita per chi acquista 2 giochi (escluse offerte)

Contattateci per Anteprime & Novità

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

Arrivi settimanali da tutto il mondo

3DO

3DO	Prezzo
Control Pad	89.000
Laser Gun	TELEFONARE
Crime Patrol	119.000
Need for Speed	119.000
Rock & Roll Racing	119.000
Cyberia	119.000
FIFA Int. Soccer	119.000
Super Street Fighter II	119.000
Guardian War	99.000
Mad Dog 2	109.000
Shock Wave	129.000
Microcosm	99.000
Road Rush	99.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Mega Race	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
AD & D Slayer	119.000
Off-World Interceptor	129.000
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000
Clayfighter II	109.000
Basketball	TELEFONARE
Dead Hunt	119.000
Dragons Lair II	TELEFONARE
Family Feud	TELEFONARE
FIFA Soccer 95	119.000
Jam it	119.000
Samurai Shodown	119.000
Theme Park	119.000
Shangai	119.000
World Cup Golf	109.000
Return Fire	119.000
Star Blade	129.000
Supreme Warrior	129.000
Street Fighter Turbo	129.000
Off Road	119.000
Rebel Assault	119.000
Shock Wave II	99.000

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE	Prezzo
Pitfall	129.000
Syndicate	119.000
NBA Live 95	119.000
Wolverine	119.000
Justice League	129.000
Blackthorne	119.000
NCAA Basketball Final Four	119.000
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
National Football	109.000
Lion King	119.000
Bonker's	99.000
NFL 95	TELEFONARE
Mickey Mouse	119.000
Power Rangers	119.000
E/A Tennis	119.000
Clayfighter	99.000
Brutal	99.000
SHQ FU	99.000
Spiderman Xman	69.000
Samurai Shodown	129.000
Indy Car Racing	119.000
Rocky Bullwinkle	119.000
PGA Tour Golf III	119.000
Robocop vs. Terminator	99.000

JAGUAR

JAGUAR	Prezzo
Dragon	129.000
Bubsy	TELEFONARE
Brett Hull Hockey	TELEFONARE
Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000
Battle zone	129.000
Creature shock	129.000
Demolition man	129.000
Kasumi Ninja	129.000
Kick Off 3	129.000
Checkered Flag	129.000

IMPORTANTE!

Acquista uno di questi giochi e potrai avere in omaggio un adattatore universale, per Super-Nes, Fire FX No Code!

Gioco	Prezzo
Soccer Shootout	99.000
Pocky & Rocky	79.000
Captain America	79.000
Zelda	79.000
Spiderman Xman	79.000
Art of Fighthing	79.000
Empire Strike Back	89.000

Acquista uno di questi giochi e potrai avere in omaggio un adattatore universale, per Mega Drive, Mega Key!

Gioco	Prezzo
Mortal Kombat II	99.000
S. Street Fighter	119.000
Robocop vs Terminator	79.000
Lion King	119.000

SUPER NES

SUPER NES	Prezzo
Super Game Boy	119.000
Rise of Robots	129.000
Sonic Blastman II	129.000
Batman & Robin	129.000
NHL 95	129.000
Justice League	129.000
Super Bases Loaded III	TELEFONARE
NCAA Basketball Final Four	TELEFONARE
Valkyrie	129.000
Skuljagger's Revenge	TELEFONARE
Stunt Race FX	129.000
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
Great Circus Mistery	139.000
Bonk's	129.000
NFL 95	129.000
Clayfighter II C.E.	129.000
Dragon Tales	99.000
GPI Part II	129.000
Jaguar XJ 220	125.000
King Arthur	TELEFONARE
Samurai ShoDown	135.000
Speedy Gonzales	125.000
True Lies	TELEFONARE
Mega Man X II	129.000
Mickey Mouse	129.000
Power Instinct	129.000
Frankenstein	129.000
Air Strike Patrol	129.000
Uniracers	99.000
Tetris e Dr. Mario	99.000
Madden 95	129.000
Return of the Jedi	129.000
Micromachines	119.000
S. Punch Out	119.000
Final Fantasy III	139.000
Brutal	119.000
Syndicate	119.000
Zero Kamikaze	109.000
Sensible Soccer	89.000
Indy Car Racing	119.000
NBA Live	119.000

Disponibili Joypad - Joystick Memory Card per Sony Playstation e Sega Saturn 3DO FZ 10 Scheda Full Motion 3DO

GAME BOY

GAME BOY	Prezzo
Power Rangers	45.000
NBA Jam	45.000
Mario Land I	35.000
Duck Tales II	35.000
Tom & Jerry	35.000
Little Mermaid	35.000
Pinball Dream's	35.000
Spiderman III	35.000
Double Dragon III	35.000
Asterix	35.000
Crash Dumnies	35.000
Jeep Jamboree	35.000
Jungle Book	35.000
Spot Cool	35.000
All Star Challenge II	35.000
Elite Soccer	35.000
Yogi Bear	35.000
Captain America	35.000
Indiana Jones	35.000
Tarzan	35.000
Robocop vs Terminator	35.000
Total Carnage	35.000
Spiderman Xmen	35.000
Lamborghini	35.000
Ghostbusters II	35.000
North Star Ken	35.000
Goal	35.000
Tiny Toon	35.000
Top Gun II	35.000
Flinstones	35.000
Tetris	35.000
Kick Off	35.000
Looney Tunes	35.000
Tennis	35.000
Mickey's Chase	35.000
Simpson's II	35.000
Addam's Family II	35.000
Batman II	35.000
Ferrari	35.000
Football Int.	35.000
Tiny Toon II	54.900
Jurassic Park II	54.900
Micromachines	54.900

MEGA 32 X

MEGA 32 X	Prezzo
Cosmic Carnage	129.000
Space Harrier	129.000
College Basketball	129.000
Cyber Drawl	129.000
Doom (USA)	129.000
Doom (PAL)	139.000
Fahrenheit	129.000
Golf Magazine	129.000
Star Wars (USA)	129.000
Star Wars (PAL)	139.000
S. Motocross	129.000
Tempo	129.000
Virtua Racing (USA)	129.000
Virtua Racing (PAL)	139.000
After Burner	129.000

SEGA SATURN

SEGA SATURN	Prezzo
Race Racer	149.000
Clockwork Night	159.000
Victory Goal	129.000

GAME GEAR

GAME GEAR	Prezzo
Indiana Jones	TELEFONARE
Spiderman	TELEFONARE
Hook	45.000
Robocop III	TELEFONARE
S. Monaco GP	TELEFONARE
Grendog	TELEFONARE
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Simpsons III	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Power Rangers	TELEFONARE
NFL 95	TELEFONARE
Fatal Fury Special	69.000
Samurai Shodown	TELEFONARE
FIFA Soccer	85.000
Dragon	69.000
Desert Strike	59.000
Castle of Illusion	59.000
Crash Dumnies	59.000
Star Wars	59.000
TZ J. Day	45.000

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

Le Novità

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

FREEDOM 2 Joy-pad Infrared. La coppia L. 79.000

CD + PLUS (Adattatore Universale Mega CD) L. 69.000

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

SIDEWINDER (Joystick 6 tasti per Mega Drive e Super Nes) L. 85.000

ULTRA 2 in 1 (Joy-pad 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes) L. 39.000

MEGA 32X L. 349.000

VICTOR MAXX (casco realtà virtuale compatibile Super Nes & Mega Drive) L. 280.000

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo, Amiga CD 32-bit) L. 49.000

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER L. 1.299.000

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

OTAKU!

Mai Siranui (nel disegno e sullo sfondo) e Chun Li, caratteristica comune: il ventaglio.

Una Lamù decisamente sexi. Riconoscibile dalle corna e dai tipici capelli verdi, è la prima cosa che avete notato, vero?

Direttamente da *Dark Stalker* il vampiro e la gattina, in arte Demitri e Felicia, l'ultimo picchiaduro della Capcom ha già fatto dei proseliti.

No, non si tratta di un nuovo gioco, ma di una vera e propria mania che sta sconvolgendo la gioventù giapponese: una festa eccezionale che si tiene in un importante night di Tokyo!

In giapponese, la parola Otaku indica il luogo in cui qualcuno vive: è un termine che viene usato quando volete chiedere a qualcuno dove si trovi la sua abitazione. Da circa quattro o cinque anni, però, questo termine ha cambiato significato e ora sta a indicare una persona che ha una passione sfrenata per qualcosa; all'inizio faceva parte del gergo giovanile, ma è presto diventata una parola molto popolare in Giappone. Si può essere Otaku per qualunque cosa: golf, giochi, manga, un cantante, le ragazze, il modellismo: non c'è limite all'immaginazione!

L'Otaku, quindi, è una persona che ha una sola passione e consacra tutto il suo tempo (e i suoi soldi) a questo hobby: vive soltanto per questo e, non soltanto colleziona qualunque oggetto abbia a che fare con esso, ma ha il suo hobby come unica e vera ragione di vita! La società giapponese è organizzata in modo molto gerarchico e, talvolta, è molto duro per una persona trovare il proprio posto al suo interno: è dunque più facile negare le leggi della società e creare un mondo a parte modellato sulla propria passione.

Ci sono migliaia di tipi diversi di Otaku: alcuni vanno pazzi per i film, per le star giapponesi; altri sono Otaku per cose più specialistiche come Godzilla, lo Sharp X68000, Ultraman o le figurine del basket... Ci sono anche Otaku del sesso o della morte. Alcuni club di Otaku hanno l'unico compito

di trovare il modo migliore per suicidarsi (ebbene sì, l'hara-kiri, o più precisamente il "Seppuku", ha ancora degli ammiratori). Quindi gli Otaku sono al di fuori della società giapponese, incapaci di comunicare con i loro compatrioti e rifugiati in un mondo artificiale molto distante dalla realtà, una fase che rappresenta il livello "terminale" dell'Otaku. Naturalmente ci sono anche molti Otaku che hanno il senso della realtà e che riescono ancora a distinguere molto bene il mondo reale da quello delle loro passioni. Gli Otaku più diffusi sono quelli per i manga e per i cartoni animati. Gli Otaku per i videogiochi sono soltanto un tipo, non particolarmente diffuso in Giappone, di appassionati.
La manifestazione di cui stiamo parlando ha riunito diversi tipi di Otaku:

Alcune delle numerose ragazze presenti alla festa, le liceali tutto pepe di *Sailor Moon*.

Il vecchietto di *Fatal Fury*. Certo che a vederlo così non sembra troppo vecchio!

manga, film d'animazione e videogiochi: si tratta di una festa in costume in cui anche gli Otaku che amano i travestimenti hanno cercato di ricreare i loro personaggi preferiti il più realisticamente possibile. Ogni persona ha cercato di identificarsi maggiormente con un personaggio.

Il dance-party in costume è stato sponsorizzato dalla Technos, e ha avuto luogo in una famosa discoteca di Tokyo, con più di 500 Otaku provenienti da tutto il Giappone. C'è un dance-party di questo tipo più o meno ogni tre mesi, a Tokyo (le foto di queste pagine si riferiscono al secondo e certamente non ultimo party). Comincia a mezzogiorno e va avanti fino alle sei del pomeriggio della domenica, e soltanto i maggiorenni possono entrare. l'Otaku è una cosa seria ed è riservato agli adulti!

Il Gold, la discoteca in questione, è un night-club enorme diviso in tre piani. In Giappone tutto viene organizzato alla perfezione: in questo caso, il terzo piano è dedicato a quelli che preferiscono la techno music (a volte la musica si interrompe per lasciare lo spazio sullo schermo a film d'animazione). Il secondo piano è dedicato a chi preferisce ascoltare soltanto musica tratta dalle colonne sonore dei vari cartoni animati; l'atmosfera è molto più tranquilla e tutti possono commentare il proprio costume, l'ultimo videogioco o OAV, bevendo un drink. Il primo piano, infine, è dedicato a coloro che vogliono scattare delle fotografie: ci sono schermi televisivi ovunque che trasmettono film d'animazione o presentazioni di nuovi videogiochi.

In mezzo a questo gruppo vi sfidiamo a riconoscere i personaggi presenti.

L'entrata al night non è certo molto a buon mercato: 4000 Yen per un ragazzo (circa 64.000 lire) e 3500 Yen per una ragazza (circa 56.000 lire)! Per questo prezzo potreste divertirvi per tutto il pomeriggio e partecipare alla gara di costumi, alla gara di ballo e, naturalmente, avere diritto a delle consumazioni. A volte qualcuno prende il microfono e si mette a cantare famose canzoni di qualche cartone animato. Durante la manifestazione i costumi più comuni erano quelli di Ryuuko no Ken e di Chun Li, ma si poteva incontrare qualche personaggio di *Virtua Fighter 2* (come Shun Di) o di *Sailor Moon*. Stranamente, molti dei costumi di *Sailor Moon* erano indossati da maschi!...

Naturalmente se volete un costume potete ordinarlo a un negozio specializzato: "Garison", nei sobborghi di Tokyo, che li fa su misura e su indicazioni precise.

Possono realizzare il costume di qualunque personaggio e ne sfornano circa due al mese.

Il prezzo di un costume si aggira intorno ai 90.000 Yen (circa 1.440.000 lire) e la maggior parte dei clienti è composta da adulti.

IO OOODIO I MANGA!

• Nicolasan

A sinistra, Wolverine e qui sopra un altro dei molti fuori di zucca che hanno party-ecipato a questa particolare festa.

PROVE

GIOCHIAMO COI RICORDI!

Come ci divertivamo quando eravamo "pistolini" (per usare un termine molto amato dal nostro capo-redattore)? Quali erano i giochi che ci facevano sognare?

DUPONT

Il mitico gorillone dell'originale *Donkey Kong* rimarrà sempre nel mio cuore! Anni e anni di divertimento...

RED FURY

Quando possedevo un VIC 20 giocavo sempre ad *Ape Escape*, in cui un gorillone doveva arrampicarsi su case e palazzi. Come King Kong!

NEXUS

Il mio gioco preferito, a quei tempi, era: *Space Invaders*! L'ho giocato all'inverosimile e non ho più abbandonato le sale-giochi! (Si vede, NdScarlet)

RANDOM

C'era un gioco che mi faceva particolarmente impazzire su Intellivision: *Tron Deadly Disk*, ispirato al grande film con Jeff Bridges.

TRUST

Da piccolo ho giocato tantissimo a Burger Time. Sarà per il cuoco, sarà per gli enormi panini con uovo, hamburger e pancetta.

APECAR

Sono sempre stato affascinato dai tatuaggi sulle braccia... Forse è proprio per questo che, da piccolo, ho giocato un sacco a *Popeye*!

SCARLET

Amavo *Mad Planets*, uno sparatutto in cui, con una astronave a forma di incrociatore di Guerre Stellari, bisognava distruggere dei pianeti.

PADDY

Defender era il mio gioco preferito: velocità, ritmo, frenesia, insomma un gioco veramente troppo 'bbbello!

MADOC

Quando giocavo a *Joust 2* in sala giochi mi sentivo un vero cavaliere! Era divertentissimo, ed ero anche molto bravo!

PICCHIADURO

Casa: PEDIATRICA
N°Giocatori: 1/4
Continua?: HAI VOGLIA
Livelli di difficoltà: 1

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

• Pentothal

ANDRE AGASSI TENNIS

Come avrete già potuto capire, il mio giudizio su *AAT* è decisamente negativo. La scelta di abbinare al proprio gioco di tennis il nome di un famoso giocatore non implica necessariamente che si privilegi il marketing alla cura del gioco in sé stesso, e sia *Jimmy Connors Tennis* per SNES che *Pete Sampras Tennis* per MD sono buoni esempi di questa teoria. In questo caso, però, sembra che i produttori di *Andre Agassi Tennis* si siano concentrati soprattutto sulle prime due parole che compongono il titolo e abbiano decisamente trascurato la terza. Tutto il gioco, dal manuale alle schermate introduttive, è un inno smodato al giocatore di Las Vegas, ma l'aspetto simulativo prettamente videoludico è relegato a un ruolo di secondo piano: il risultato è che in questo prodotto della Tekmagic c'è molto Andre Agassi ma ben poco tennis. Ci sono molti altri titoli che meritano di essere acquistati più di questo, e molti di essi sono, oltretutto, piuttosto datati e quindi reperibili a prezzi decisamente interessanti. Regolatevi di conseguenza.

AGIRE & PENSARE

SUPER NES

GIOCABILITÀ · GRAFICA · SFIDA · SONORO

50

SOTTO CONTROLLO

75 PROVE SETTEMBRE 1994

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

VORDAK

Non sono in molti a ricordare *Space Fury*, uno sparatutto multidirezionale tipo *Asteroid* che è stato anche il primo gioco con sintesi vocale!

PENTOTHAL

Ai bei tempi, quando una partita costava soltanto 100 lire, ricordo di aver speso un capitale giocando al mitico *Phoenix*!

STYLZ

Quando ero più piccino passavo un sacco di pomeriggi incollato al video, a giocare a *Omega Race* sul mio supertecnologico VIC 20.

ROY

Che partite, ragazzi a *Borderline*? Come? Non lo conoscete? Si trattava di uno sparatutto esplorativo con carrarmatini... Assolutamente irresistibile!

ORWELL 2000

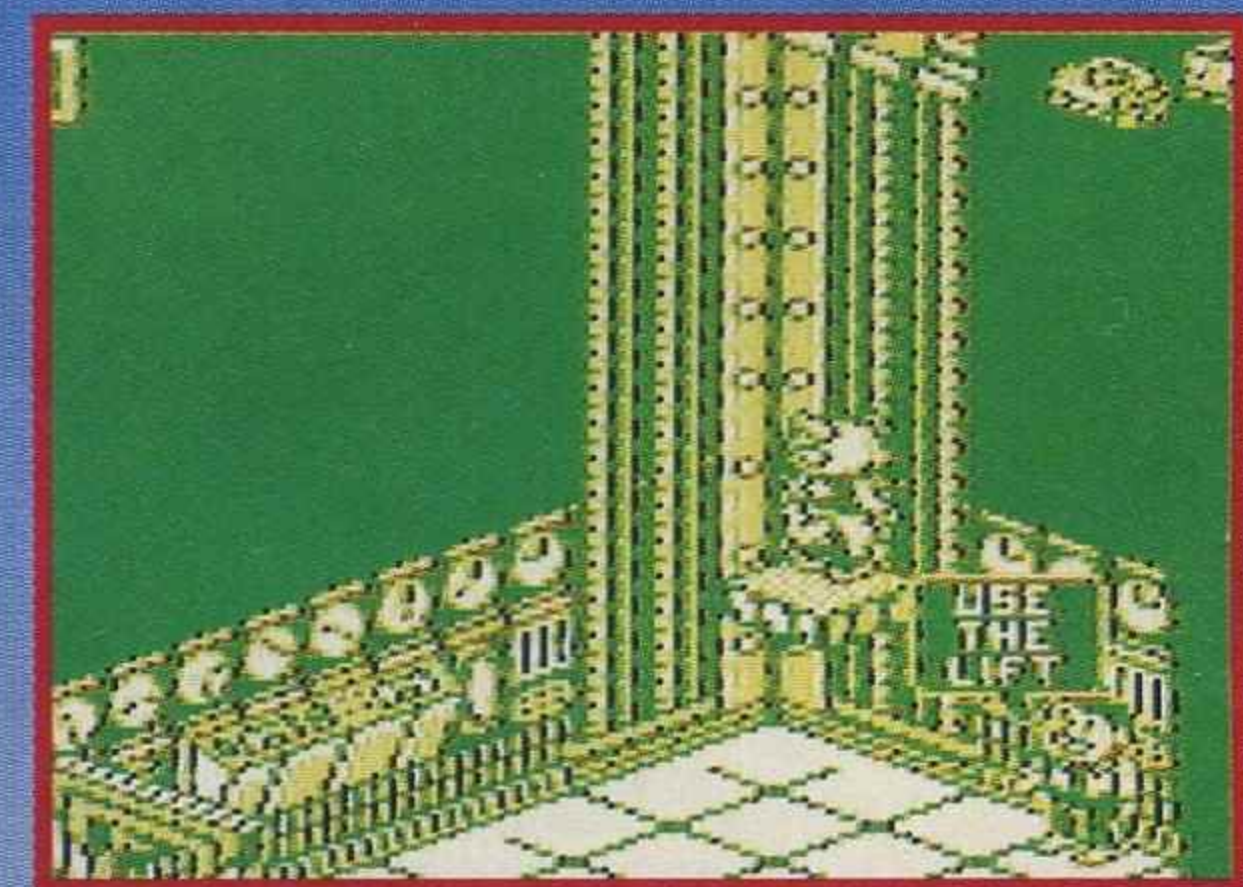
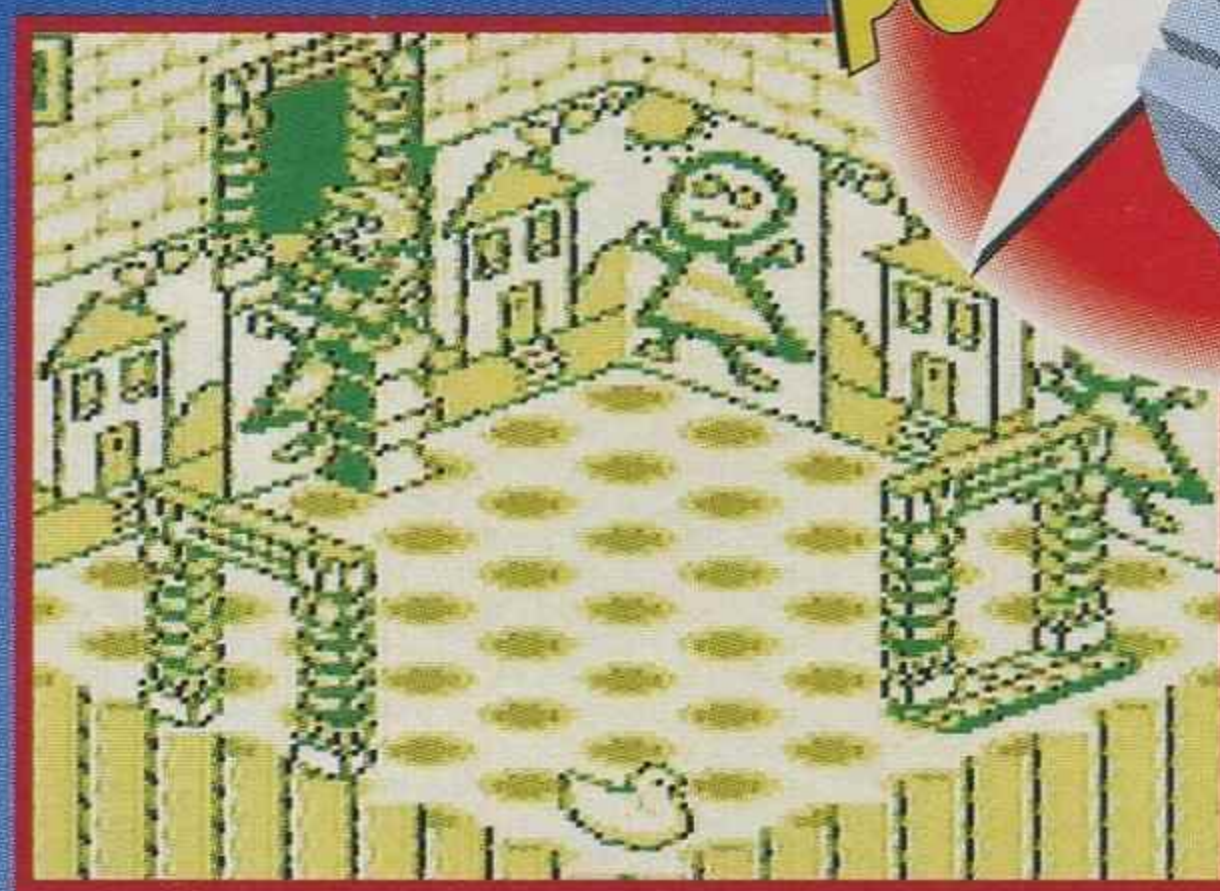
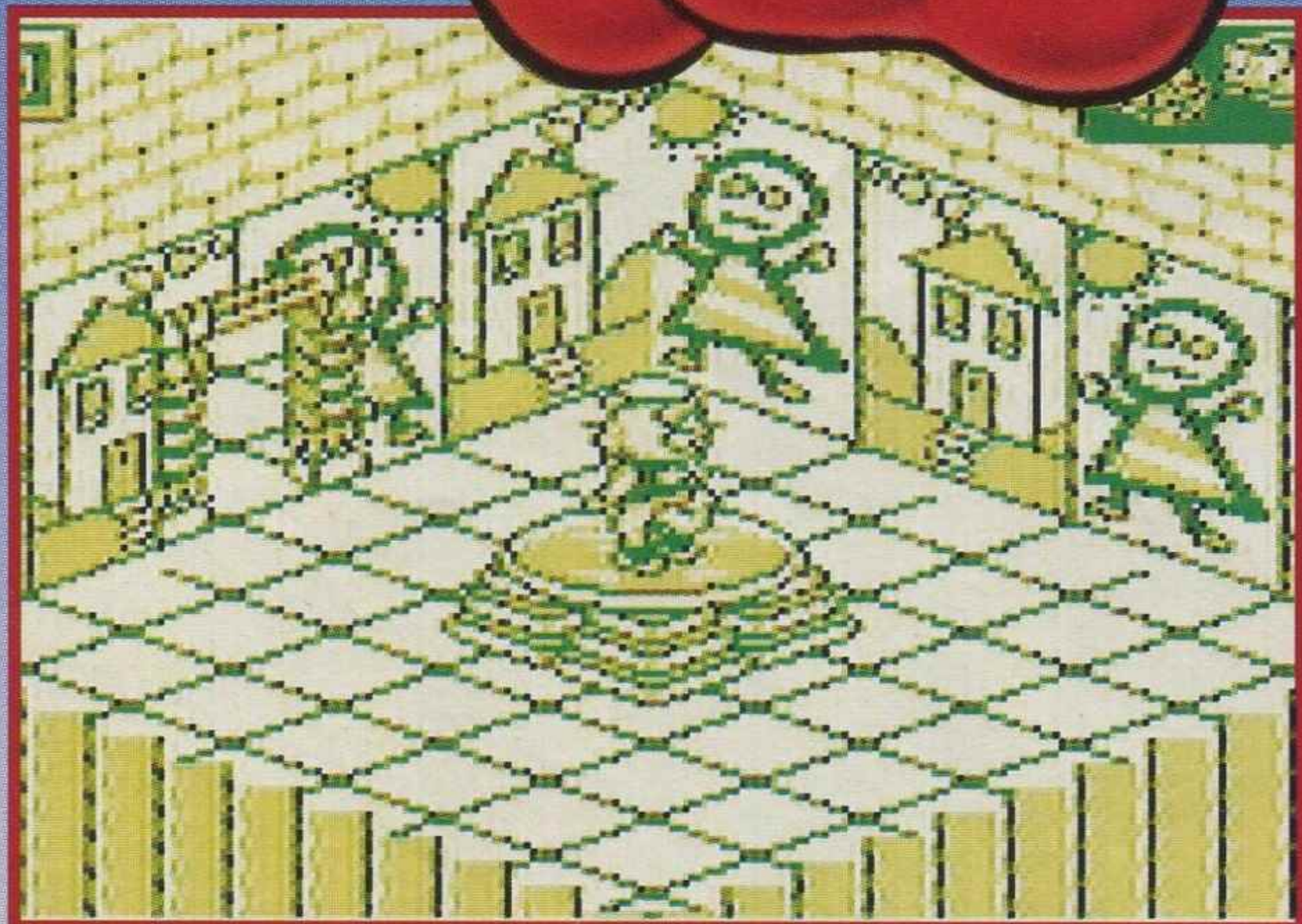
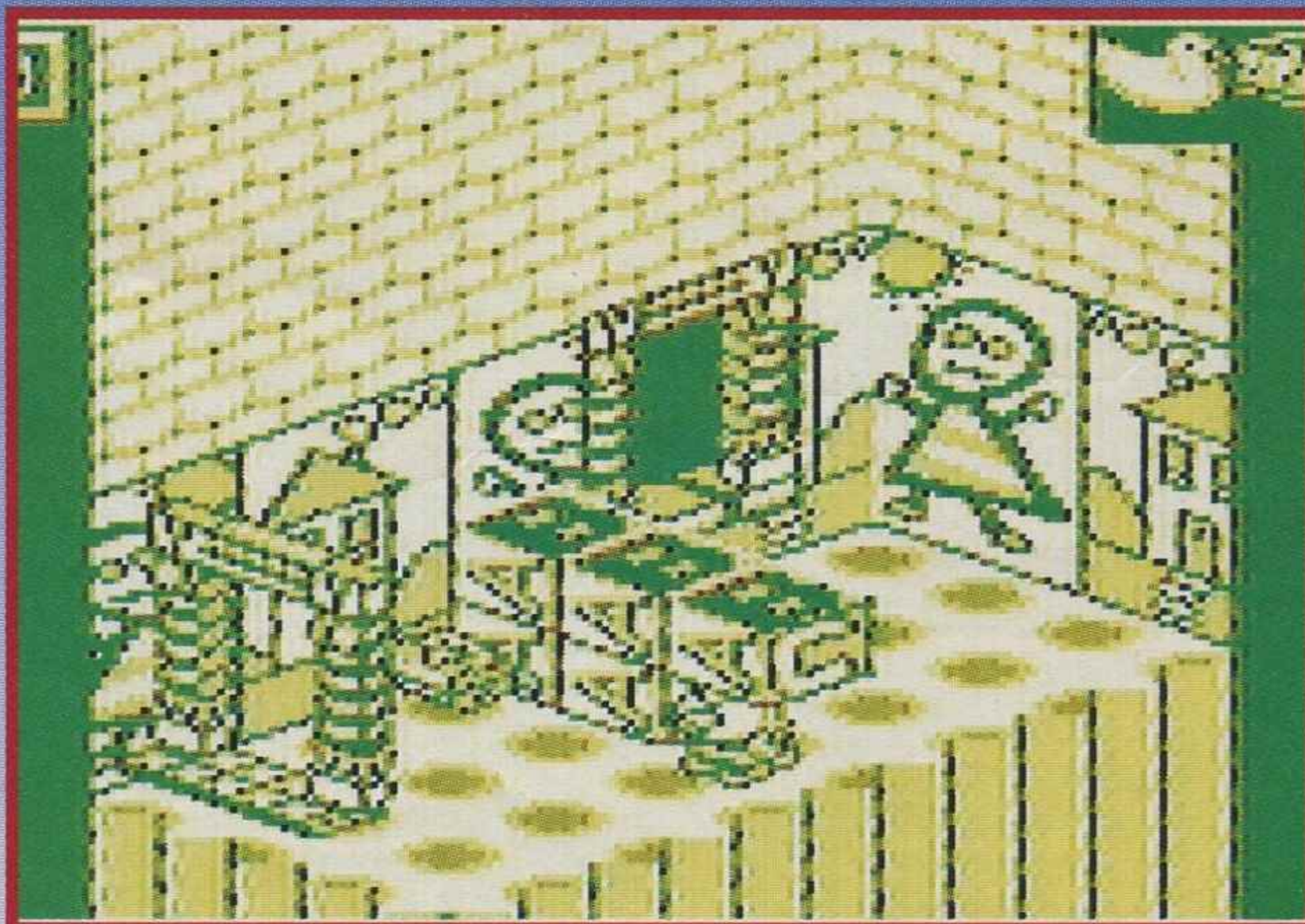
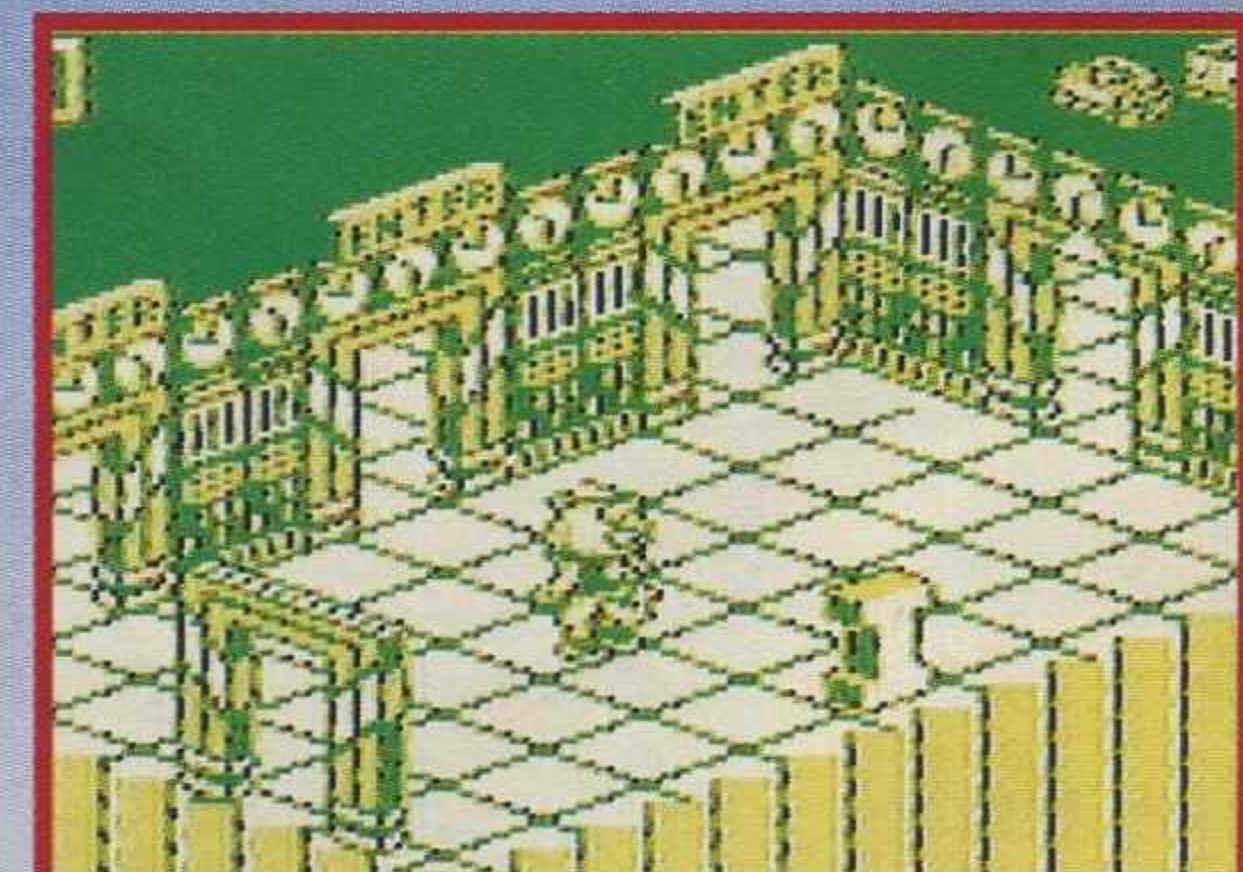
I picchiaduro sono la mia passione e tutto è cominciato in sala-giochi tanti anni fa, quando ho visto per la prima volta il coin-op del primo episodio di *Double Dragon*!

Casa: TITUS
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

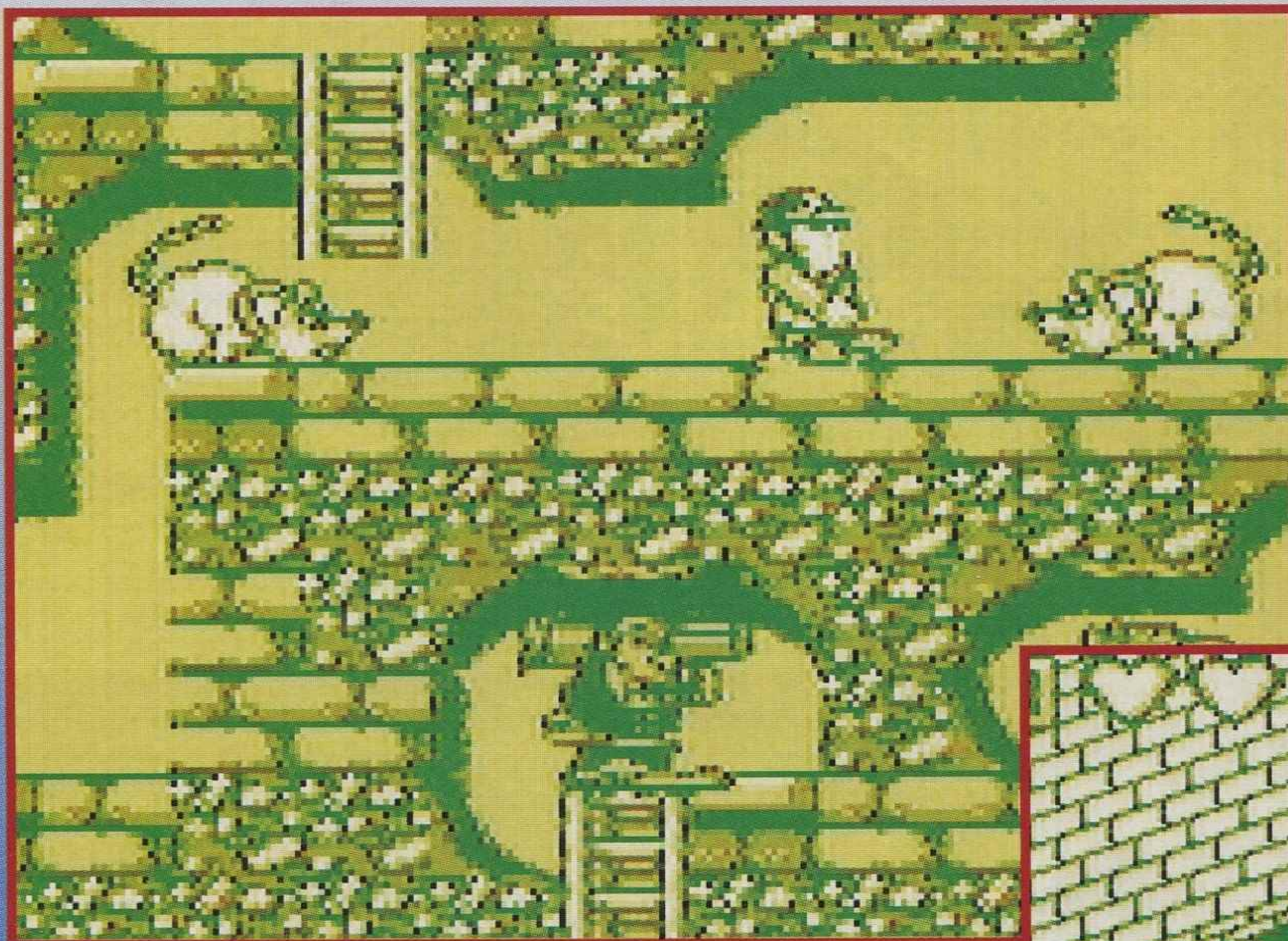
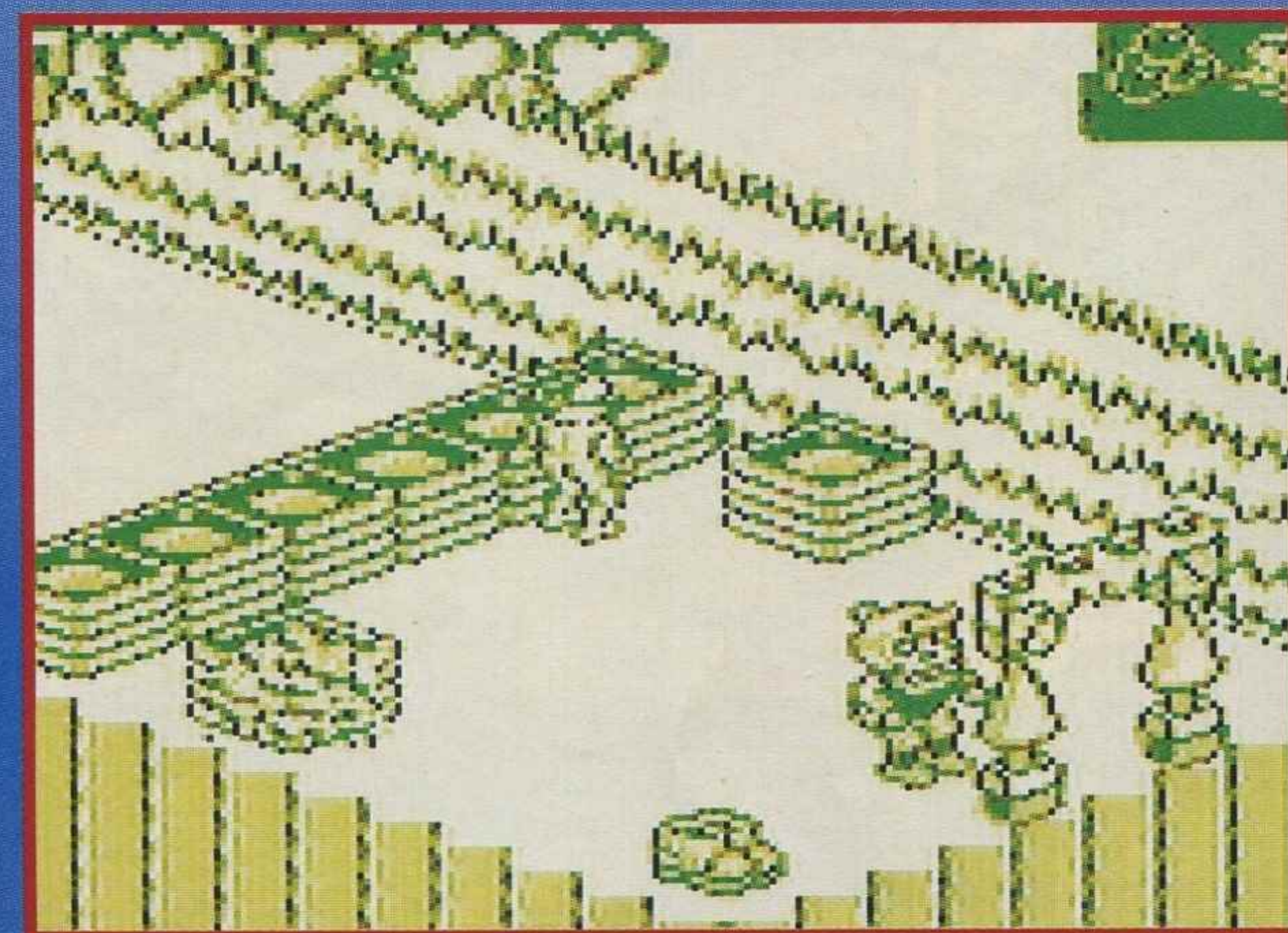
MONSTER MAX

Le riviste inglesi ne hanno parlato molto tempo fa ma, fino ad ora, nessuno lo aveva visto qui in Italia. Ora, finalmente, *Monster Max* merita tutta la nostra attenzione per ben due motivi: 1) perché è bello, 2) perché gira su una console che contrappone al CD-ROM uno schermo in bianco e nero. Ma i vantaggi si sono visti: i giochi per GB non possono avere solo una bella grafica o un sonoro da urlo, devono, per forza di cose, essere dei puri concentrati di divertimento. Per questo motivo alcuni titoli per il piccolo portatile Nintendo riescono addirittura a sfidare le nuove potenti console a 32-bit. Chi, pur possedendo una PlayStation, non vorrebbe farsi una partita a Super *Wario Land* o a *Zelda*? *Monster Max* è un altro di questi titoli.

Max sogna di diventare una rock star ma, proprio quando sta iniziando a far

POWER GAME

L'ascensore vi trasporta di livello in livello, a patto che lo paghiate.

Questo è il livello di prova nel quale potrete allenarvi a usare i differenti oggetti.

Grazie alla paperella potete camminare accucciati in modo da passare sotto agli ostacoli.

Il testo in italiano vi illustra l'obbiettivo della missione.

Prendete i lingotti, altrimenti non otterrete il bonus.

carriera, spunta fuori un tiranno di nome Krond che bandisce ogni tipo di musica. Max, ovviamente, ha tutte le intenzioni di cacciare via il perfido Krond ma, prima di arrivare a lui, deve superare i nove livelli di preparazione dell'Accademia del Mega Eroe.
In realtà la storia è un semplice pretesto per mettere insieme oltre venti mini avventure, tutte ambientate in un mondo isometrico e ricche di ostacoli ed enigmi. In ognuno dei nove livelli, infatti, ci sono tre missioni e i livelli sono collegati da un ascensore che costa un certo numero di crediti: con il denaro che guadagnate risolvendo le varie missioni potete pagarvi l'ascensore per il livello successivo. Non c'è bisogno che portiate a termine tutte le missioni, basta che raccogliate un numero sufficiente di crediti. Un computer vi informa sulla ricompensa che riceverete in caso di successo e sull'obiettivo della mini avventura; potete guadagnare più crediti se raccogliete i lingotti d'oro e se

No, non abbiamo sbagliato immagine. Semplicemente in *Monster Max* c'è anche la pubblicità di alcuni titoli Titus.

Piazzate una bomba e distruggete la barriera che ostacola il vostro cammino.

Sinistra, nei momenti di pausa Max si dedica alla musica.

VENI, VIDI, SCELSI

Durante il gioco troverete disseminati nei livelli un sacco di oggetti diversi, ma ne potrete portare con voi solo due alla volta. L'oggetto di sinistra nell'angolo destro dello schermo corrisponde al tasto B, mentre quello di destra corrisponde al tasto A. Sarà necessario conoscerli bene per una più veloce risoluzione degli enigmi.

SCARPETTE
Queste preziose scarpe vi permettono di saltare.

VALIGIA
Con la valigia potete trasportare delle scatole.

SPADA
Se avete la spada potete distruggere qualsiasi nemico.

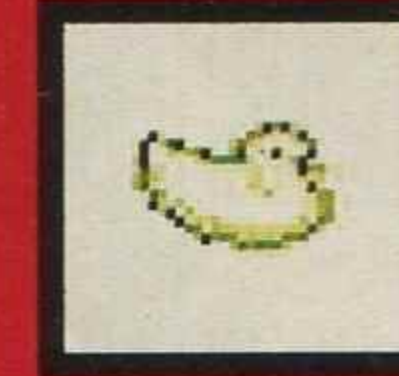
SUPER MAGIA
Il primo colpo distrugge qualunque cosa, e quindi diventa una magia normale.

MAGIA
Un colpo di magia elimina i nemici.

PAPERA
Potrete camminare inginocchiati come una paperella.

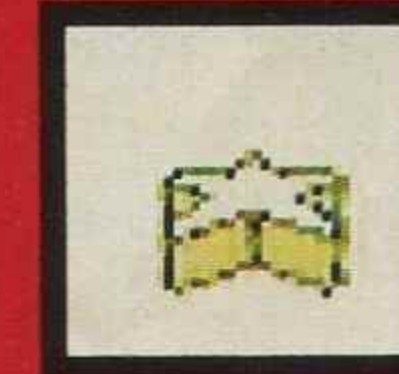
LINGOTTI
Se li raccogliete ottenete un bonus alla fine della missione.

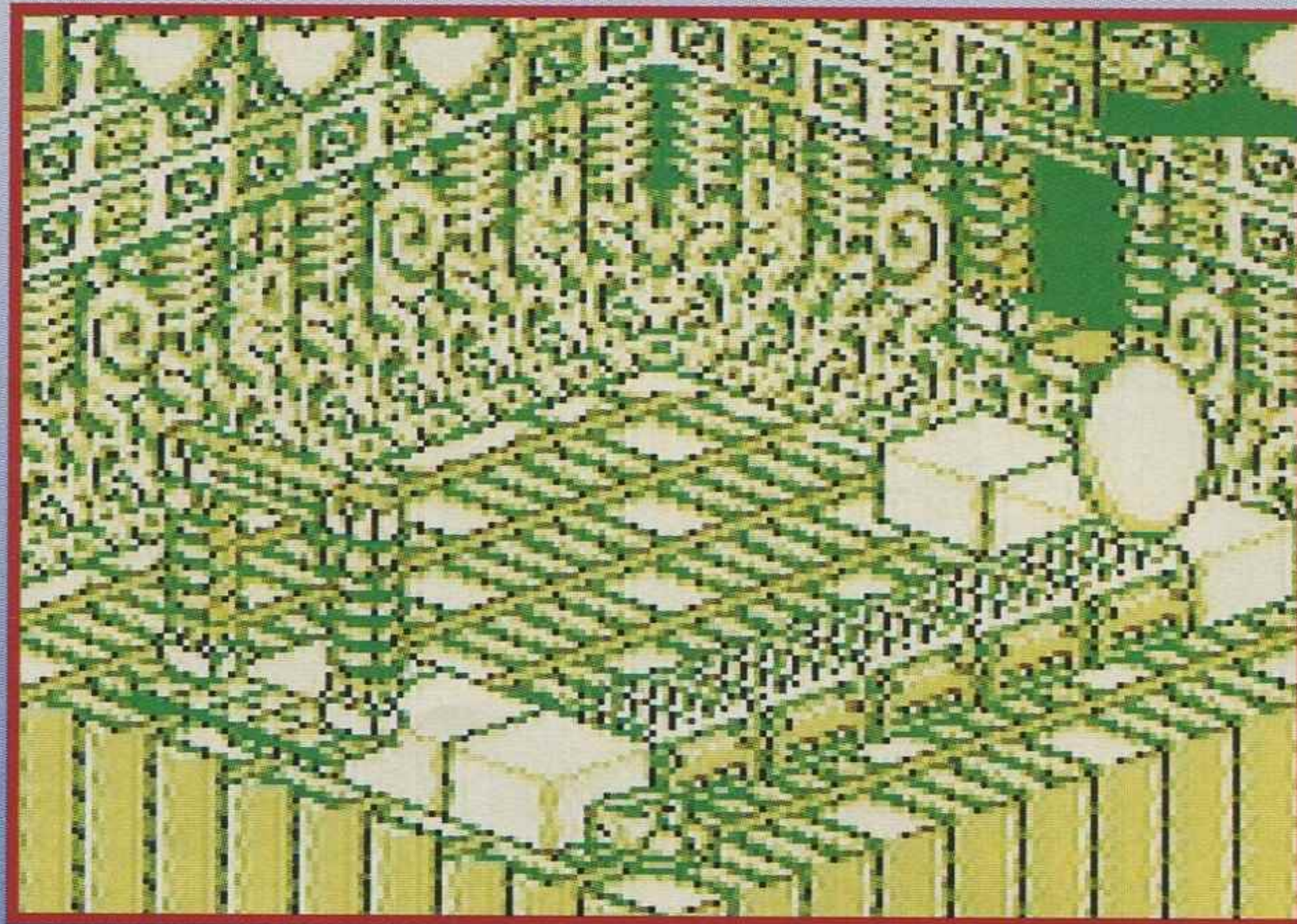
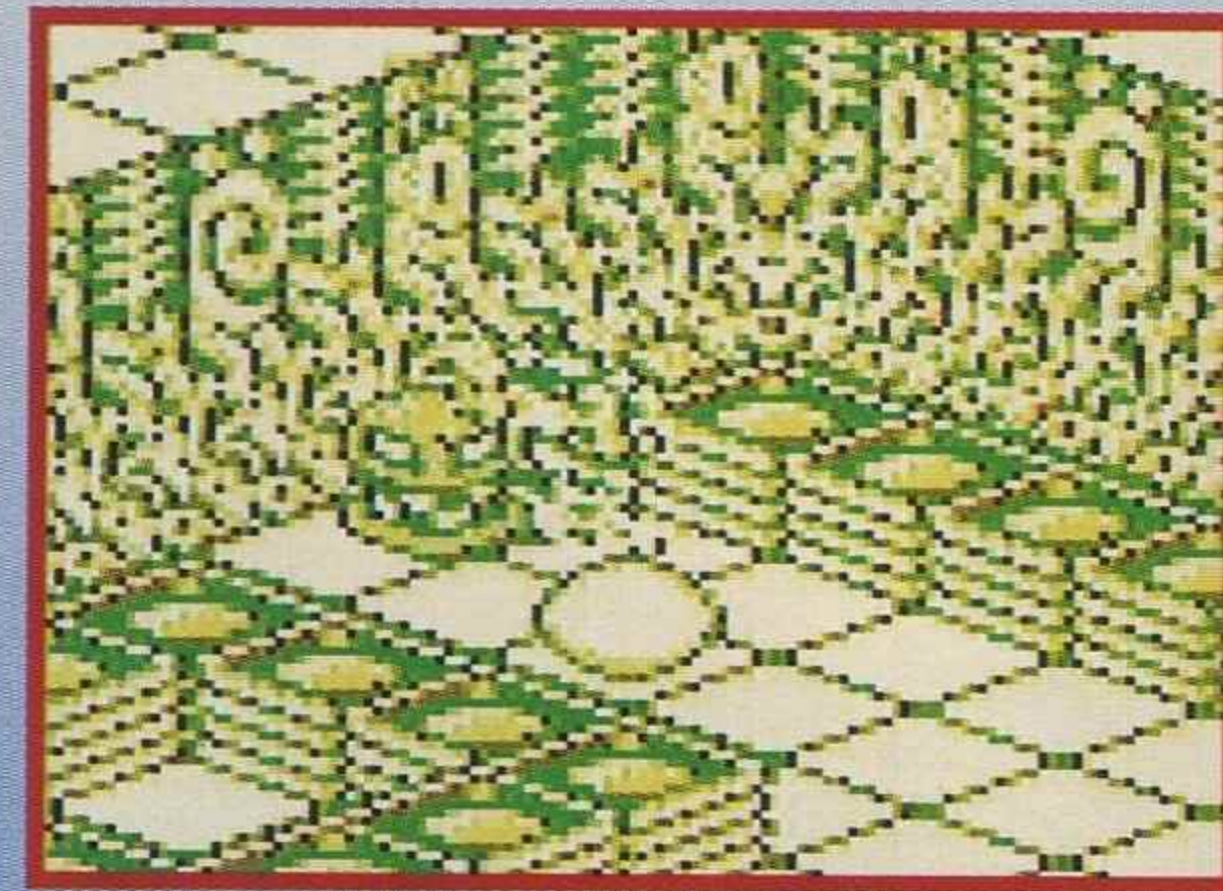
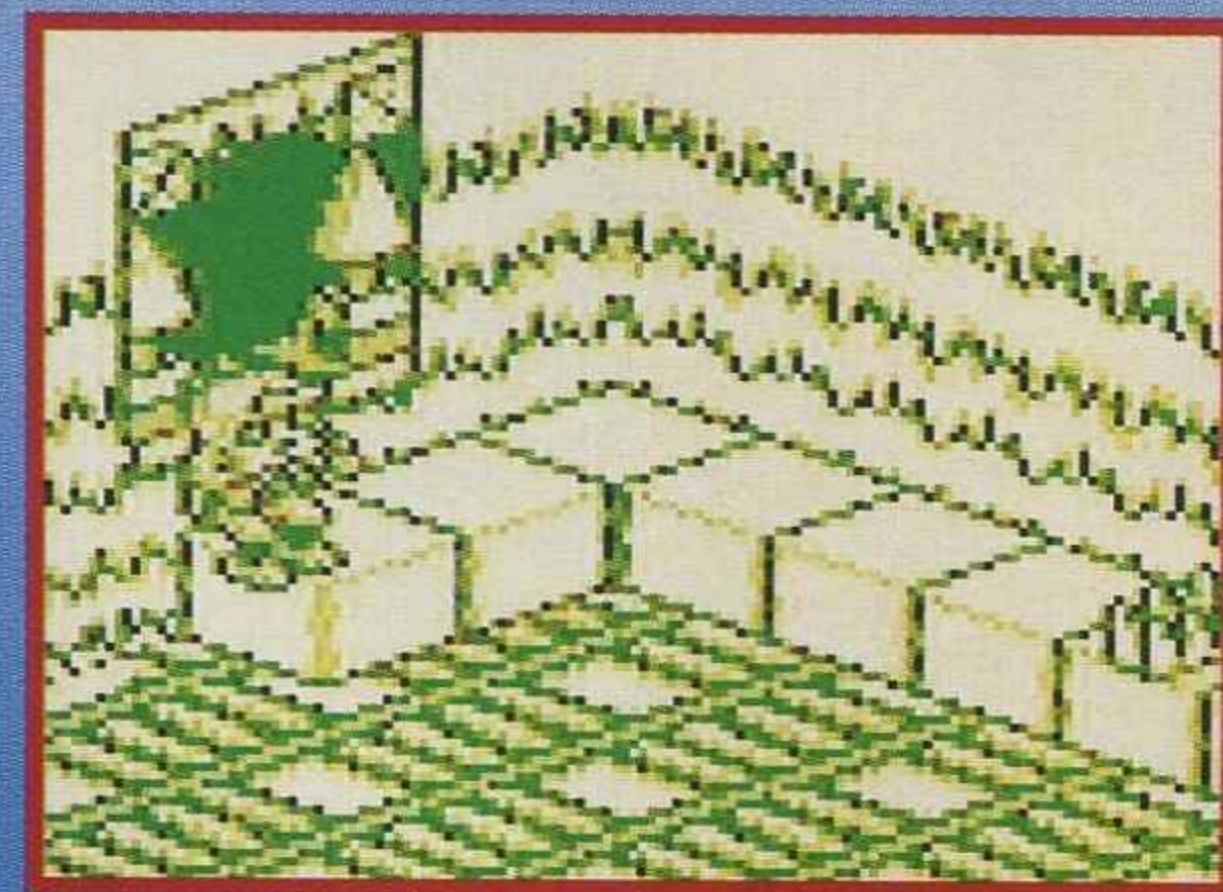
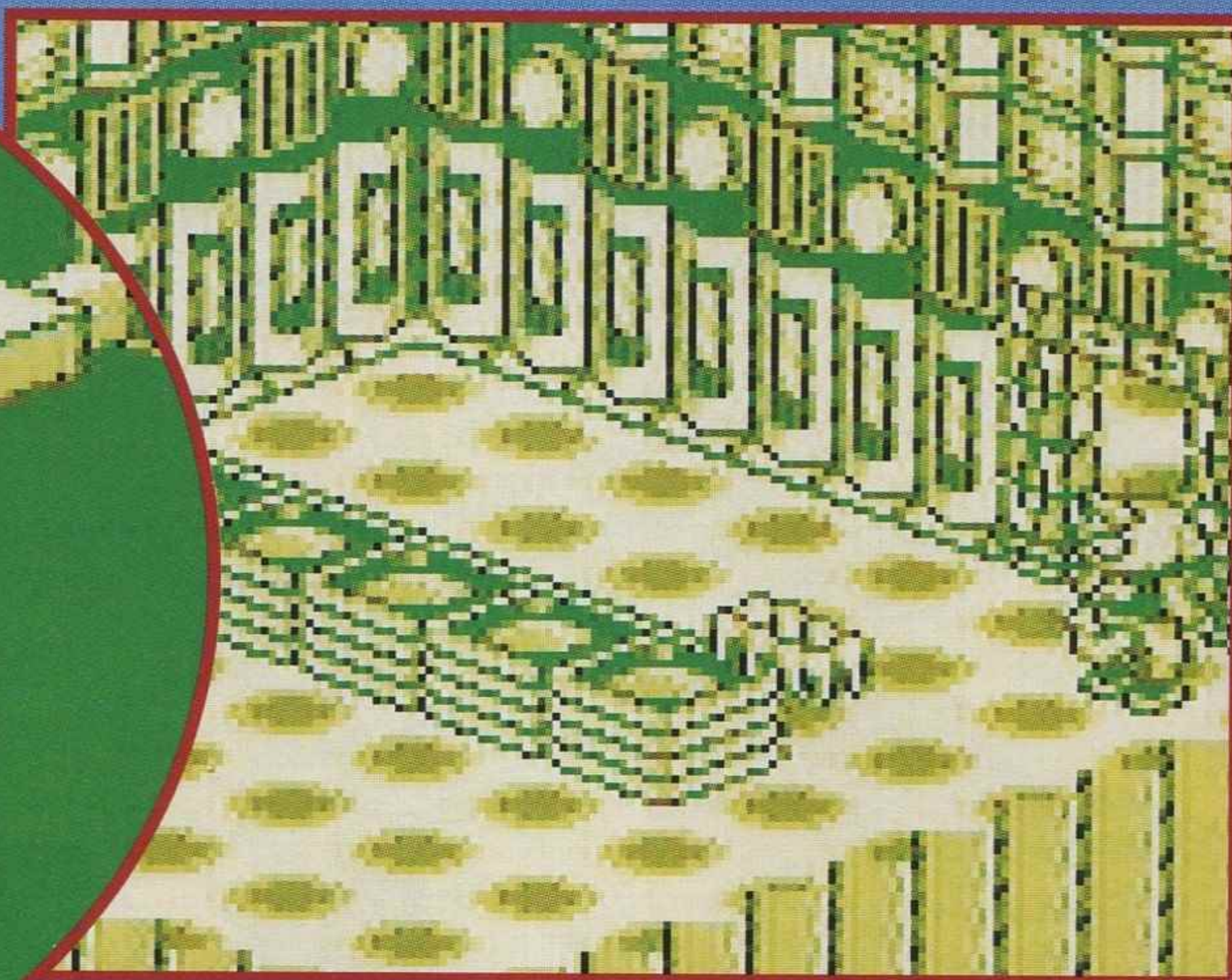
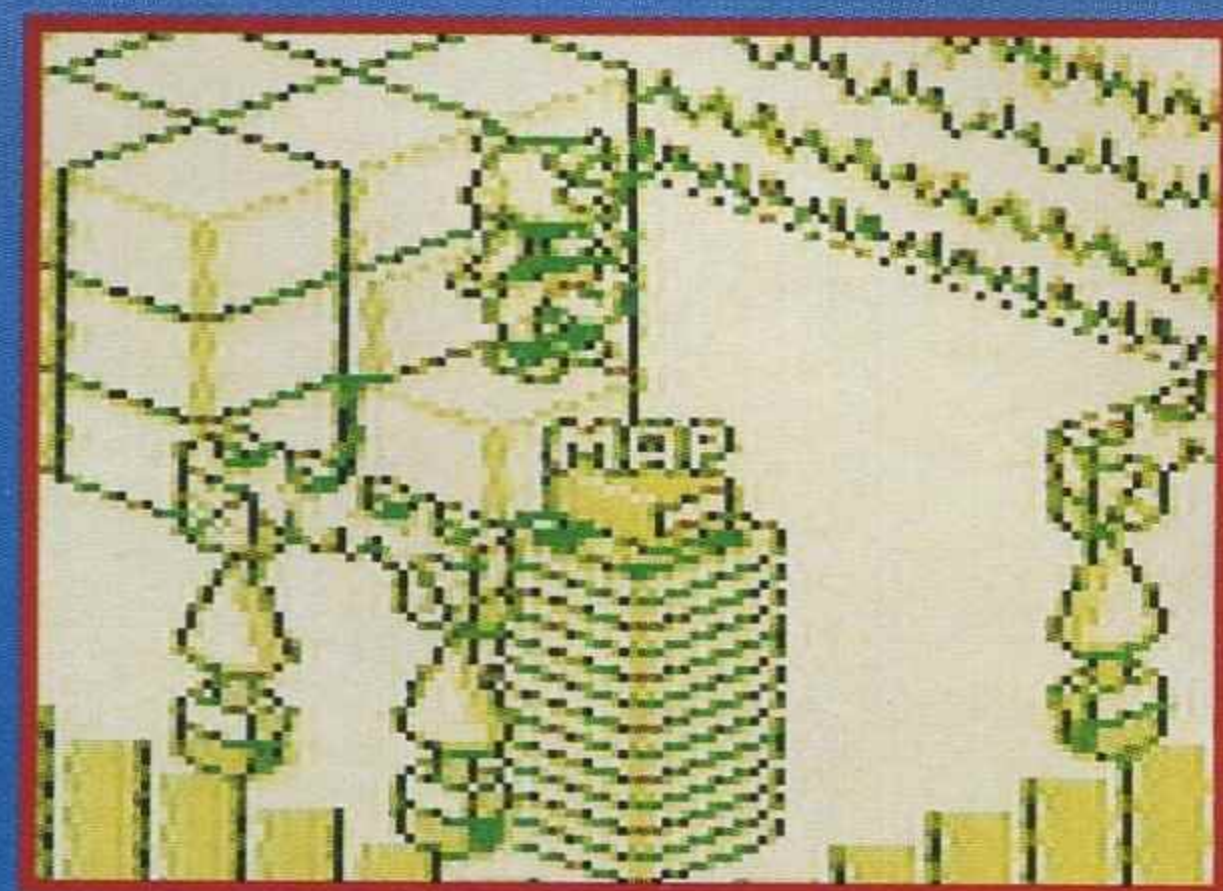
GUSCIO PROTETTIVO
Tenendo premuto il tasto sarete protetti ma non potrete muovervi.

BOMBE
Le bombe distruggono un qualsiasi oggetto.

STELLA
Potrete toccare un oggetto letale senza morire. Sono cumulabili.

MAPPA
Vi permette di non perdervi per strada.

FULMINE
Camminerete a velocità doppia del normale.

ANELLO
Vi protegge per un tempo limitato.

MOLLA
Potrete effettuare un numero limitato di super salti.

Per non farvi beccare dai vari nemici dovete cercare di seminarli in mezzo alla boscaglia.

Saltate sul nastro scorrevole e tenete premuto il tasto del guscio se volete raggiungere indenni l'uscita.

Una guardia robotica vi ha preso in pieno. Siete morti!

Questi cubi vi trasportano dove vogliono loro, fate attenzione.

Non tentate di saltare quelle punte. È molto più facile passarci sotto.

Infilate il cubo al centro della costruzione e otterrete la mappa.

riuscite a terminare la missione con ancora quattro cuoricini, che rappresentano le vite di cui disponete. Quando morite ricominciate rimanendo nella stessa stanza e, se non avete più cuori, ripartire dall'inizio della missione. Potrete tentare una missione tutte le volte che vorrete e, se riuscirete a completarla otterrete una password. *Monster Max* come tipo di gioco è praticamente identico a *Equinox*, un vecchio gioco della Sony per SNES, che a sua volta era praticamente identico a un vecchissimo titolo per ZX Spectrum, di cui, purtroppo, non ricordo il nome. Ogni missione è composta da un certo numero di stanze e ogni stanza contiene un enigma che dovrete risolvere superando degli ostacoli fisici e "mentali". Ad esempio: per raggiungere una porta molto in alto, dovrete accatastare degli oggetti in modo da creare una scala. Questo è il tipo di problema che dovrete risolvere nei primi livelli ma, man mano che proseguirete nel gioco, troverete robot da muovere con un telecomando, leve da azionare nella giusta sequenza, piattaforme mobili su cui posare bombe al momento giusto, ecc.
Insomma, *Monster Max* è sicuramente un gioco particolare ma, se volete mettere alla prova la vostra mente e se volete inventare nuove imprecazioni, è sicuramente un acquisto indispensabile.

•**Trust**

MONSTER MAX

Monster Max riuscirà a tirar fuori tutti i vostri peggiori pensieri, a farvi arrabbiare in maniera smisurata... Ma, in fondo, anche questo è un segno d'affetto. Se amate il genere vi appassionerete a tal punto da volerlo finire a tutti i costi, ma vi assicuro che non sarà così facile. Nelle prime partite avrete qualche difficoltà pratica per via della visuale e dovrete imparare a conoscere i vari oggetti, poi vi toccherà ragionare pesantemente per superare i livelli avanzati. La grafica è nitida e i fondali sono vari e piacevoli, il controllo, dopo che ci avrete fatto l'abitudine, non vi creerà più alcun problema, insomma non vedo veramente alcun difetto di rilevante importanza. Inoltre, voglio segnalare l'ottima interfaccia utente: in qualsiasi momento del gioco potete richiamare un menu contenente le informazioni sulla missione, la descrizione di tutti gli oggetti, la password e... colpo di scena, tutto in italiano! Infatti, tra le molte lingue a disposizione c'è anche una buona traduzione nella nostra lingua. Ottimo lavoro Titus!

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÁ 9/10
Man mano che si entra nello spirito del gioco ci si diverte sempre di più

GRAFICA 9/10
I fondali sono simpatici e particolareggiati e soprattutto sono abbastanza vari

SFIDA 10/10
Cercate di stare calmi e rilassati perché questo gioco vi procurerà violente e frequenti crisi isteriche

SONORO 8/10
Le musichette sono piacevoli e varie, anche se per ragionare è meglio il silenzio più assoluto

GB 92

SOTTO CONTROLLO

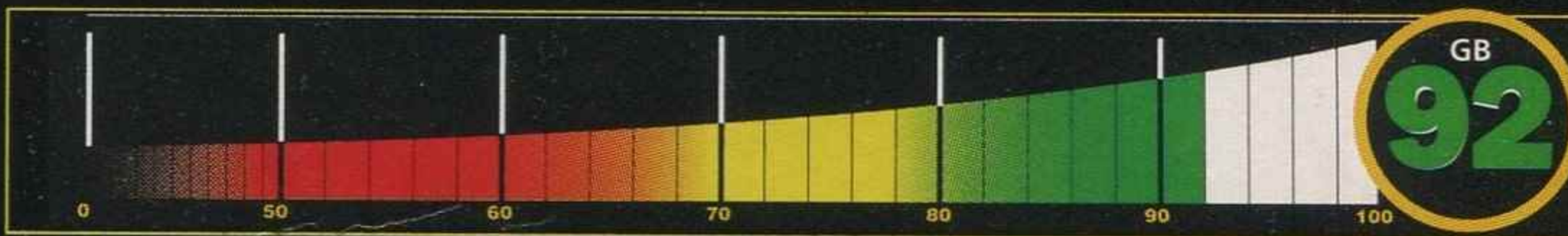
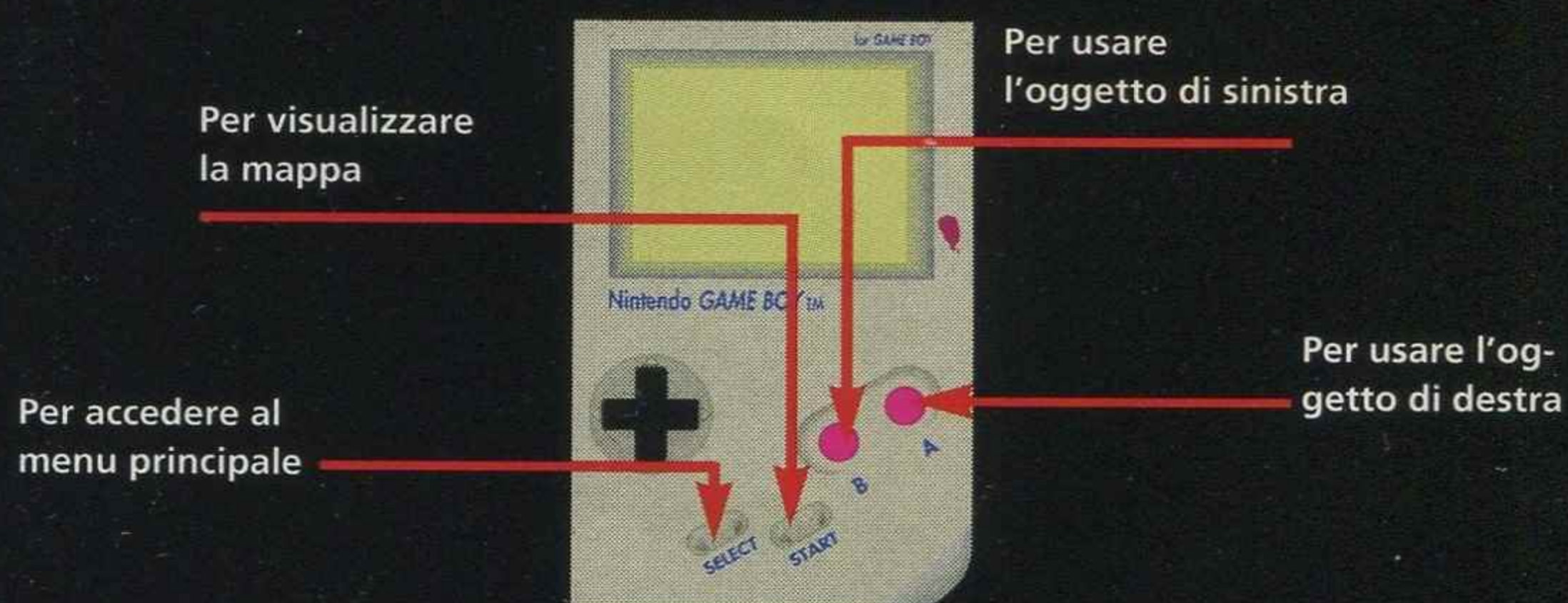
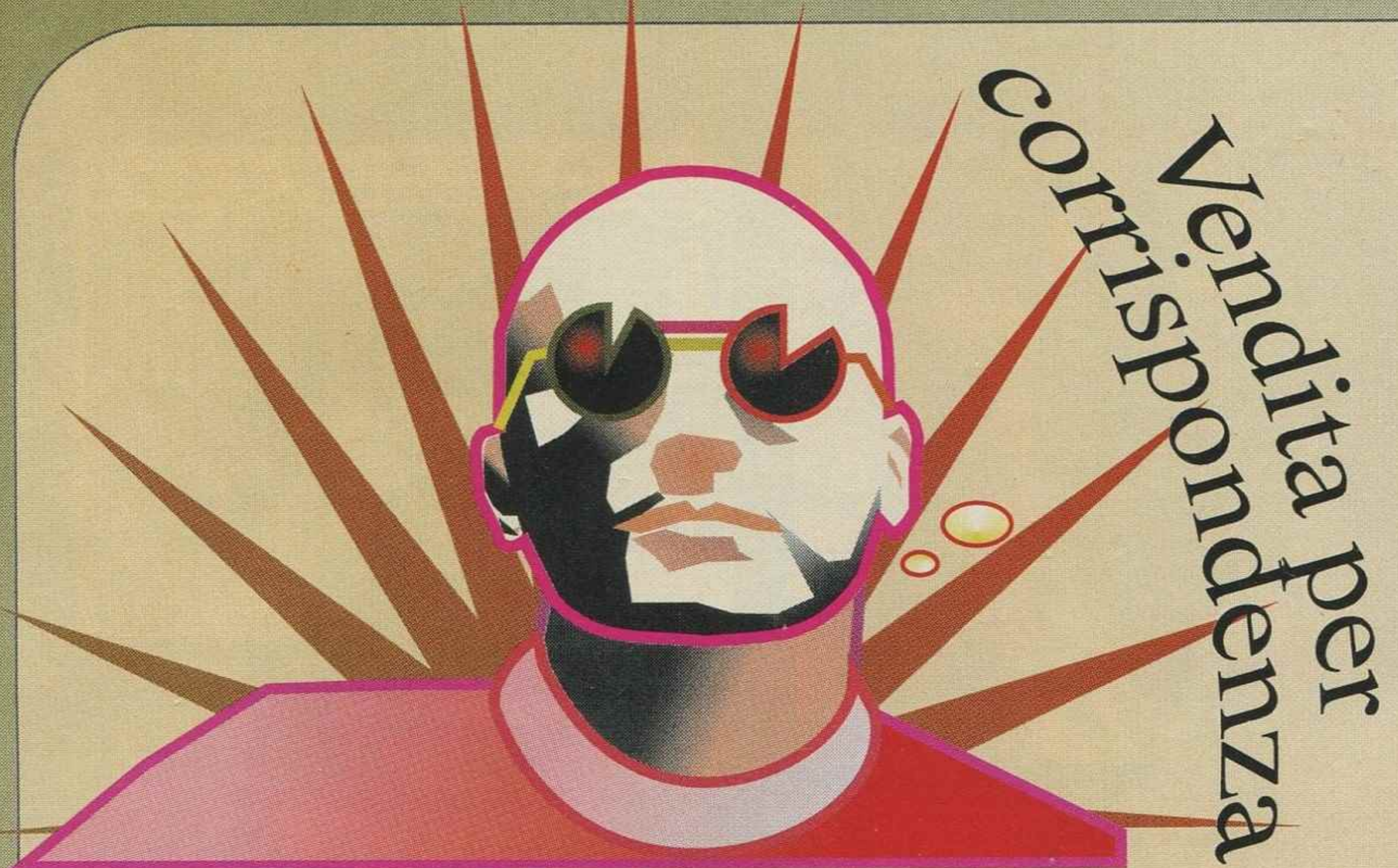
Per visualizzare la mappa

Per usare l'oggetto di sinistra

Per usare l'oggetto di destra

Per accedere al menu principale

VIRTUAL GAMES

Vendita per corrispondenza

Via Portio, 44
17020 Bardino V. (SV)
di Borgo Diego

3DO FZ10 + converter + gioco a scelta £. 999.000

Titolo	Prezzo
Alone in the Dark	99.000
Burning Soldier	99.000
Belzerion	99.000
Corpse Killer	125.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	119.000
Gex	115.000
Jammit	89.000
Jurassic Park	79.000
Mad dog Mccree 2	99.000
Mega Race	99.000
Microcosm	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodawn	109.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Shock Wave 2	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen.	119.000
Super Wing Commander	99.000
S. Street Fightrer 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Supreme Warrior	119.000
Starblade	99.000

GAME GEAR £. 220.000

Titolo	Prezzo
aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fither 2	49.000
T2 Judgment Day	49.000
World Cup USA 94	59.000

Sony Playstation L.1590000

Titolo	Prezzo
Kileak the Blood	179.000
Raiden	189.000
Ridge Race	169.000
Space Grifon	179.000
Tekken	179.000
Toshinden	179.000
Virtual Soccer	Tel....

MEGA DRIVE + 2 pad £. 229.000

Titolo	Prezzo
BallZ	119.000
ClayFighter	125.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
Davis Cup	49.000
Ertworm Jim	139.000
Fifa Soccer 95	119.000
Gunstar Heroes	49.000
Jungle Book	109.000
Jurassik Park 2	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	112.000
Nba Jam T.E.	129.000
Raise of the Robots	99.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Samuraj Shodown	139.000
Simpson Virt. Bart	89.000
Syndacate	119.000
Sonic 3	95.000
Sparkaster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.2	125.000
Topolino Mania	115.000
Urban Strike	112.000
Viewpoint	119.000
Wolverine	119.000

SUPER NINTENDO £. 229.000

Titolo	Prezzo
Art of Fighting	59.000
Batman "Animat. series"	129.000
Black Throne	119.000
Carrier Aces	119.000
ClayFighter 2	139.000
Kik Off 3	109.000
Donkey Kong Country	139.000
Double Dragon 5	119.000
Dragon Ball Z.3	119.000
Dragon Bruce Lee	129.000
EarthWorm Jim	139.000
Final Fantasy 3	135.000
Great Circus Mistery	109.000
Int. Super Star Soccer	149.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	139.000
Might and Magic 3	125.000
Maximum Carnage	119.000
Mortal Kombat 2	125.000
Nba Jam T.E.	149.000
Robocop VS Terminator	129.000
Samuraj Shodown	139.000
Slam Master	159.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	79.000
Super Mario Kart	69.000
Super Metroid	119.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	125.000
Topolino Mania	139.000
Jurassik Park 2	129.000
Wild Trax	129.000

SATURN £. 1.399.000

Titolo	Prezzo
Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mistery-Mansion	149.000
Victory Goal	149.000
Gotha	149.000
Myst	149.000
Daytona	TEL.

Sega 32X Pal £. 399.000

Titolo	Prezzo
BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Warsl	145.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000

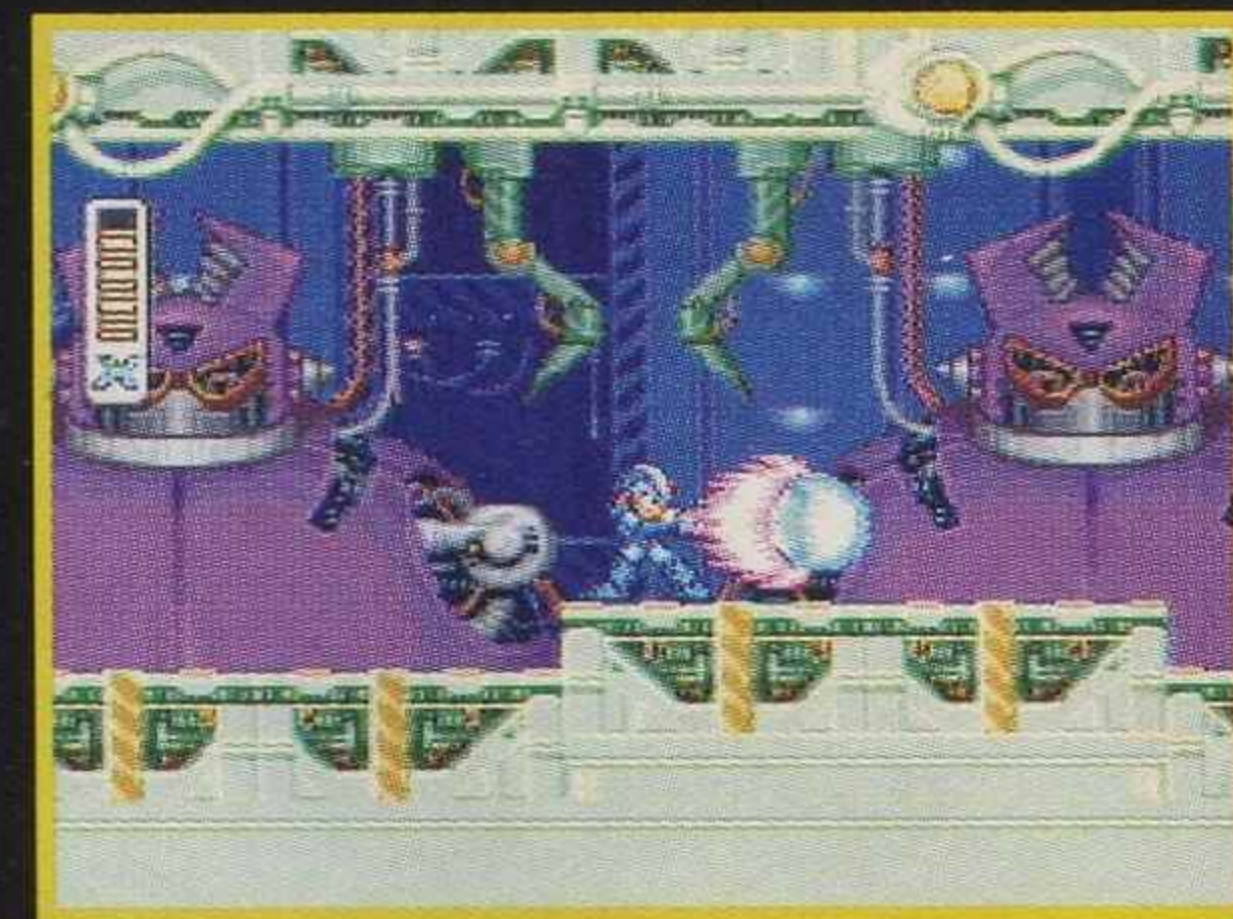
GRANDI OFFERTE

Ordina subito !

019-639225

Tel. e Fax

019-639223

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Niente male davvero, come raggio distruttivo, non vi pare?

MEGA MAN X2

Com'è il guscio di una noce di cocco? Duro. Com'è il rock dei Pixies? Duro. Com'è l'esame di Diritto Commerciale? Duro. Come ce l'ha la lega? Duro. Com'è *Megaman X 2*? Durissimo. Sapete cosa devono aver fatto i programmatori della Capcom? Devono aver letto le recensioni di 100 giochi troppo facili e le lamentele dei recensori che si lagnavano di aver finito quei titoli troppo in fretta e troppo facilmente e hanno deciso di alzare il livello di difficoltà a un punto tale da renderlo quasi frustrante. Per meglio dire, il gioco sarebbe a volte persino frustrante se non fosse così bello, appassionante e spettacolare da renderlo una vera gioia per tutti i vostri sensi. Come nella migliore tradizione di *Rockman/Megaman* il droide azzurro deve affrontare e sconfiggere una serie di nove (dieci?) avversari prima che voi possiate rimirare le schermate finali.

Ebbene, mai la struttura dei livelli, le trappole, i nemici e i boss finali sono stati realizzati con una tale cattiveria: ci sono alcune zone nelle quali il minimo errore basta a farvi perdere una vita, la minima distrazione vi fa precipitare in burroni profondi, la mancata memorizzazione dei complessi sistemi d'attacco dei guardiani di fine livello vi ren-

POWER GAME

Uno dei primi boss di fine livello: non si può certo dire che siano piccoli!

La grafica, in perfetta armonia con lo stile della serie, è meravigliosa!

PERSONAGGI E INTERPRETI

In clima post-mondiali, ecco la formazione della squadra dei picchiatori Namcot, un 4-3-3 da far venire gli incubi a Sacchi. Ecco i nostri eroi i cui nomi sono tradotti fedelmente dal giapponese:

WIRE HETIMARL

È il boss di Weather Control, un livello a sviluppo prevalentemente orizzontale che presenta dei salti da una piattaforma mobile all'altra davvero insidiosi. Per superarli, usate la scivolata invece del salto.

METMUR

Vi scaglierà contro i suoi accoliti in un immenso deposito di rottami denominato, non a caso, Robot Scrap. Restate il meno possibile al centro dello schermo se volete distruggerlo.

FLAME

La Volcanic Zone, come il nome suggerisce, è piena di lava e fuoco. Fatevi attaccare dall'uccello meccanico per sfruttare strade alternative. Il boss di questo livello è Flame Stagger, tutto sommato non troppo pericoloso.

MAGNE

Un enorme edificio, denominato Central Computer, è il teatro dello scontro con Magne Hyakulegger: questo tipo è discretamente tosto ma con abili salti riuscirete a sbarazzarvi anche di lui.

SONIC

Sonic Ostreague, capo del livello tutto sabbia e muri da abbattere chiamato Desert Base, può essere sconfitto con veloci corse per evitare i suoi salti a schiacciamento e rapide raffiche di colpi.

BUBBLY

L'acqua è l'elemento preponderante del livello Deep Sea Base il cui motrone finale, tale Bubbly Crablus, è molto insidioso. Per avere maggiori informazioni rivolgersi all'ingegner Vordak.

WHEEL

Dimora in una gigantesca astronave che dovrete percorrere in lungo e in largo, in alto e in basso. Il boss lo affronterete in un'insidiosa piscina piena di liquido rosso dal quale egli salterà fuori per addentarvi. Fate attenzione!

CRISTAR

Nelle miniere dovrete utilizzare spesso un robot per distruggere le pareti di cristallo. Il boss, tale Cristar Mymine, è un povero allocco, stupido e cattivo, comunque non da sottovalutare: procedere con il colpo a caricamento, prego.

Un mezzo d'assalto hovercraft dotato di cannoni laser di potenza pari a quello del vostro braccio bionico!

Aggiustati i problemi riguardanti il livello di difficoltà del suo predecessore, *Megaman X2* riesce veramente a convincere sotto tutti i punti di vista.

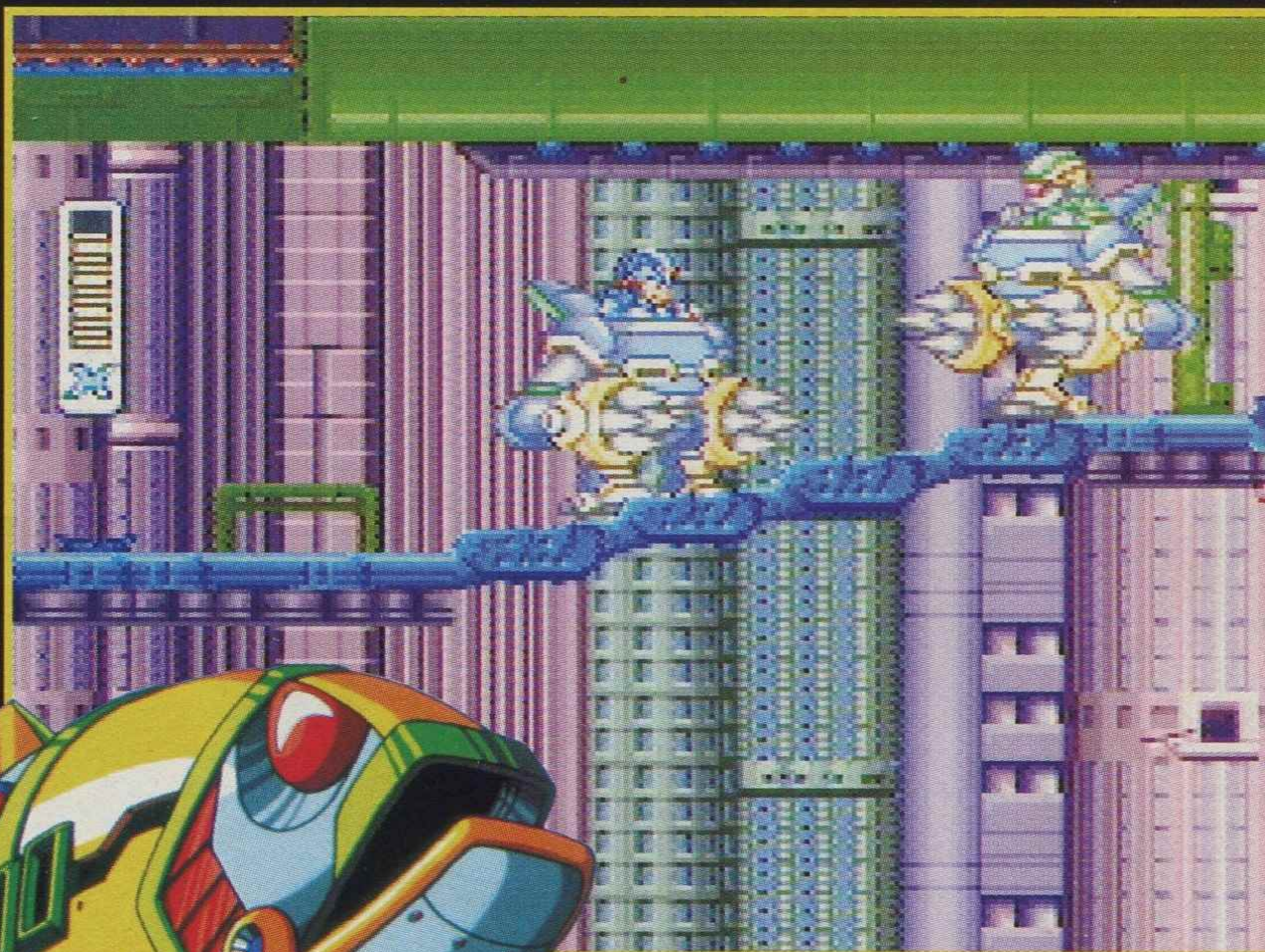
Ogni livello ha caratteristiche e pericoli diversi, ed è una vera sfida.

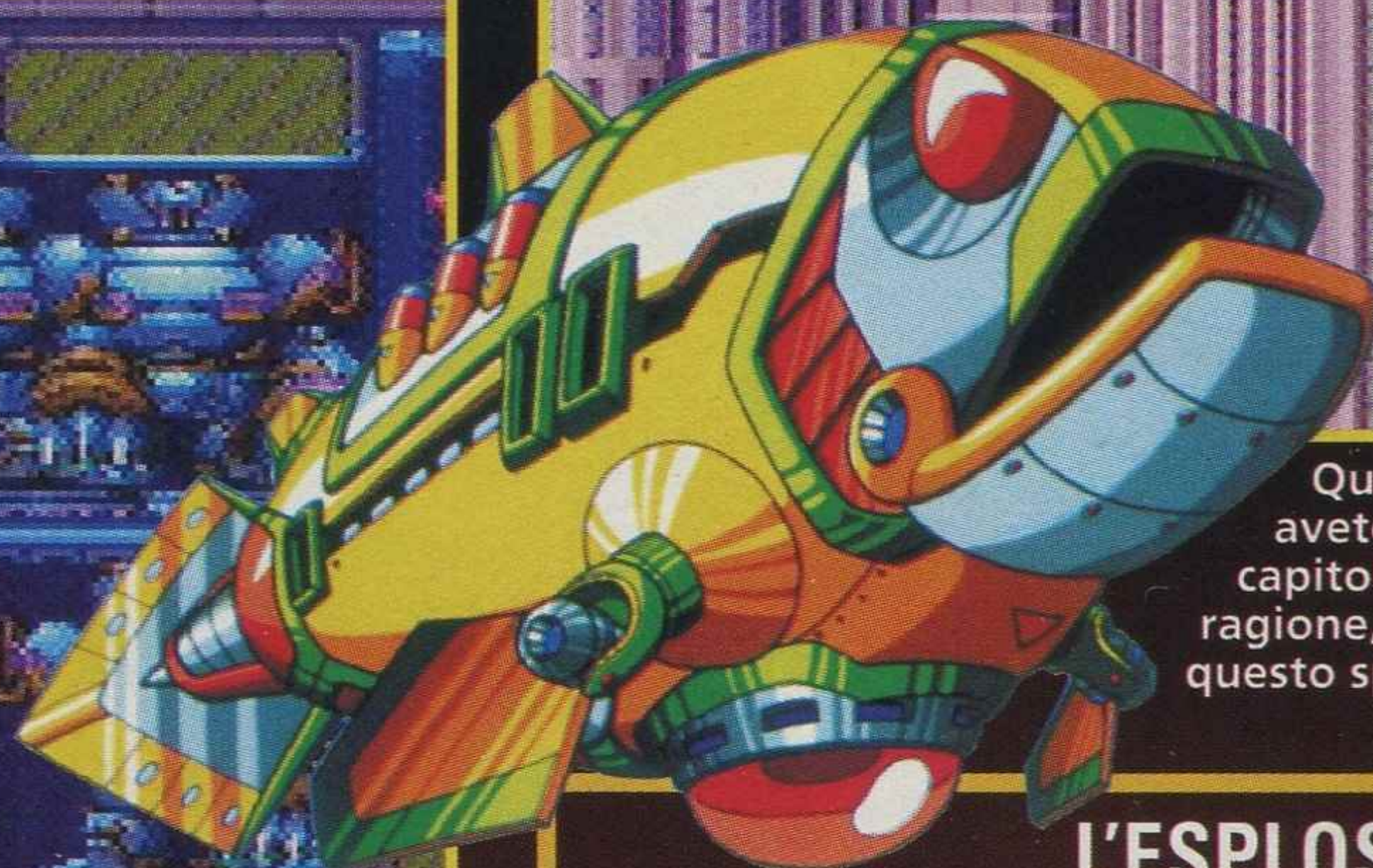
Un bonus molto particolare, che potrà tornarvi utile in più di un'occasione.

derà dei deliziosi bocconcini (GNAM!) per le loro affamate fauci. D'altra parte, la meravigliosa grafica, l'abbondante parallasse, i tantissimi effetti speciali fanno a gara tra loro per incatenarvi al joypad, con ottimi risultati. Grazie all'impiego del chip C4 (ma non era il nome del triciclo del caro Clive Sinclair?) il vostro SNES si veste da PlayStation, o quasi, e dà vita a una serie di meraviglie che, se da un lato vi lasciano a bocca aperta per la loro bellezza, dall'altro vi

Vi troverete ad affrontare situazioni molto varie e sempre divertenti.

Non basta avere riflessi eccezionali e nervi d'acciaio, per superare tutte le difficoltà proposte da questo gioco!

Il mostro-pesce è un altro esempio dell'inventiva e della cura grafica con cui il gioco è stato realizzato.

Queste immagini dovrebbero convincervi: se avete avuto la possibilità di giocare al primo capitolo di questa serie potrete, a maggior ragione, apprezzare i miglioramenti operati in questo spettacolare sequel.

In questo livello potrete muovervi, ma solo in alcune occasioni, a bordo di questo esoscheletro biomeccanico dotato di armi potentissime e letali.

L'ESPLOSIVO CHIP C4

Ricordate il primo *MegaMan X-RockMan X* per SNES? Molto bello, ma con qualche rallentamento di troppo. Consci del problema, alla Capcom hanno pensato di superarlo inserendo nella cartuccia un chip aggiuntivo che, oltre a ridurre notevolmente i rallentamenti, permette di generare numerosi effetti speciali: per esempio, provate a dare un'occhiata alla rotazione della testa del mostrone del livello introduttivo o all'effetto "onda" del liquido posto in alcune vasche che incontrerete nel gioco. Tutto molto bello, peccato che il costo aggiuntivo del chip faccia risultare più cara la cartuccia...

distraggono ancora di più dalla sfida, il tutto con un coefficiente di rallentamento fortunatamente molto vicino allo zero. Molto simpatica la possibilità di intrufolarsi in robot (già presenti nel primo episodio) abbandonati qui e lì, così da poter seminare un po' di distruzione ulteriormente meccanizzata, oppure di poter scorazzare a bordo di potenti moto-jet.
La musica roccheggia alla grande con una serie di splendidi brani e gli effetti sonori sono egualmente belli: raramente i chip del vostro Supernonmiricordocosa hanno prodotto ritmi, botti, zippi e tracchi così godibili. Dopo un po' di titoli in cui Capcom faceva una figura piuttosto mediocre, possiamo dire che siamo tornati ai livelli ai quali eravamo abituati. E se non siete d'accordo non meritate di giocare con questa incarnazione dell'abilità e dell'ingegno dei capcomiani.

• *Paddy*

MEGAMAN X 2

I videogiochi sono divertenti, *Megaman X* 2 lo è ancora di più: in verità non so cosa scrivere in questo commento. Ho già scritto che il gioco è bello e difficile, quindi cos'altro volete sapere? Allora, ricominciamo: la giocabilità è eccellente, i livelli sono bellissimi da guardare, ricchi come sono di effetti speciali, di colori e di livelli di parallasse, e da giocare, grazie alla quantità industriale di cattivi, di trappole e di insidie assortite stipate in questa cartuccia. E per magia è quasi del tutto scomparso anche quel fastidiosissimo rallentamento che faceva capolino fin troppo spesso nel primo *Megaman X*, ma forse non si tratta di magia: il merito va al grazioso chip C4 che aiuta il programma a performare una serie di mirabilie quasi senza precedenti sull'ormai non più giovane SNES. Vecchio lo SNES? D'accordo, non è più un giovanotto, ma prima che possa cadere nel dimenticatoio, definitivamente spodestato dalle macchine della nuovissima generazione, passeranno moltissime lune. Almeno fino a quando sul 16 bit Nintendo continueranno a comparire giochi di questo calibro.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 8/10

Semplicemente perfetta la risposta di Megaman ai vostri comandi, ma certi passaggi richiedono una precisione millimetrica

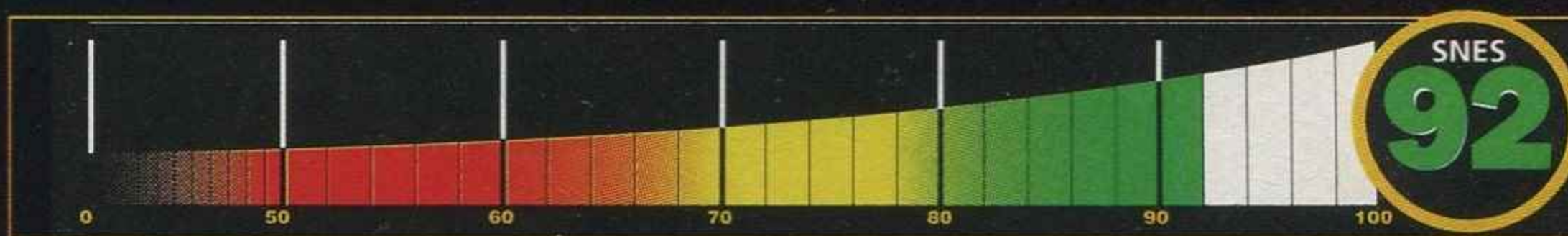
GRAFICA 9/10

Forse un 8 sarebbe stato più giusto ma è un premio alla fantasia dei programmatori per disegno, colori ed effetti speciali

SFIDA 9/10

Lunghissima, chilometrica, enorme. Sempreché la frustrazione non abbia il sopravvento, cosa che escludo data la bellezza del gioco

SONORO 8/10

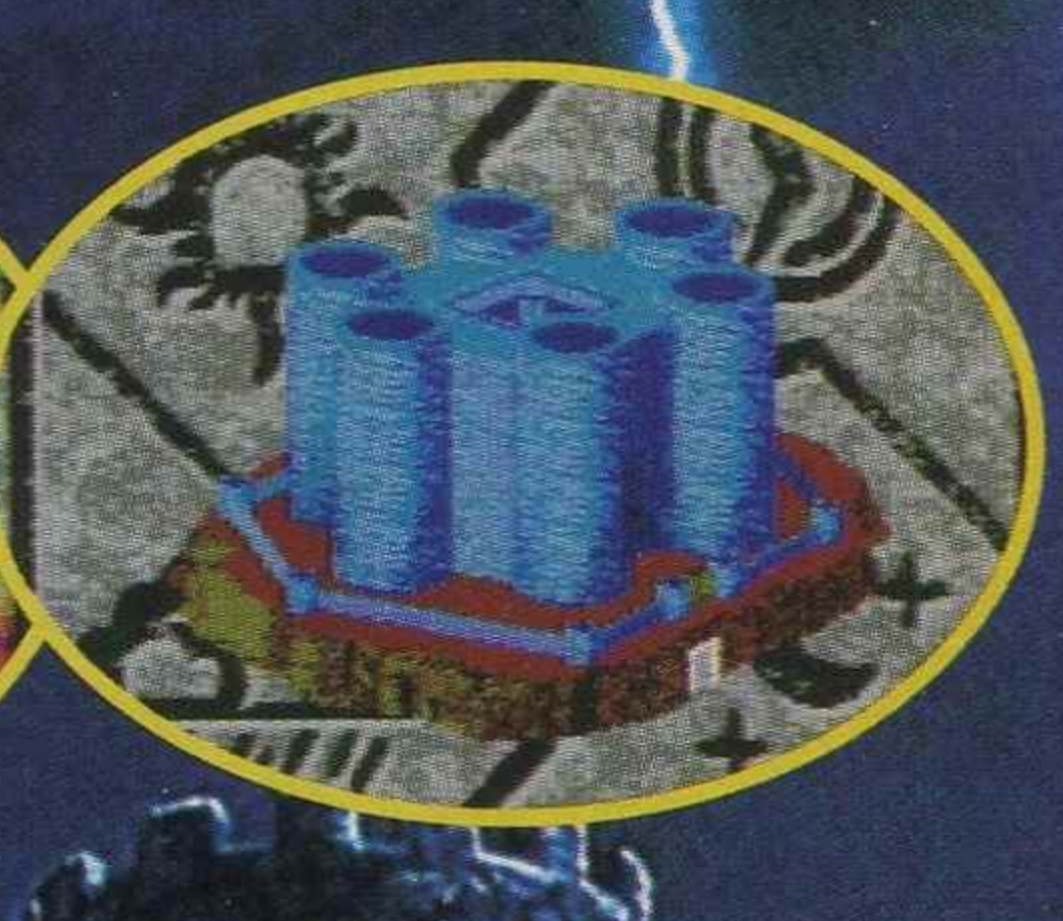
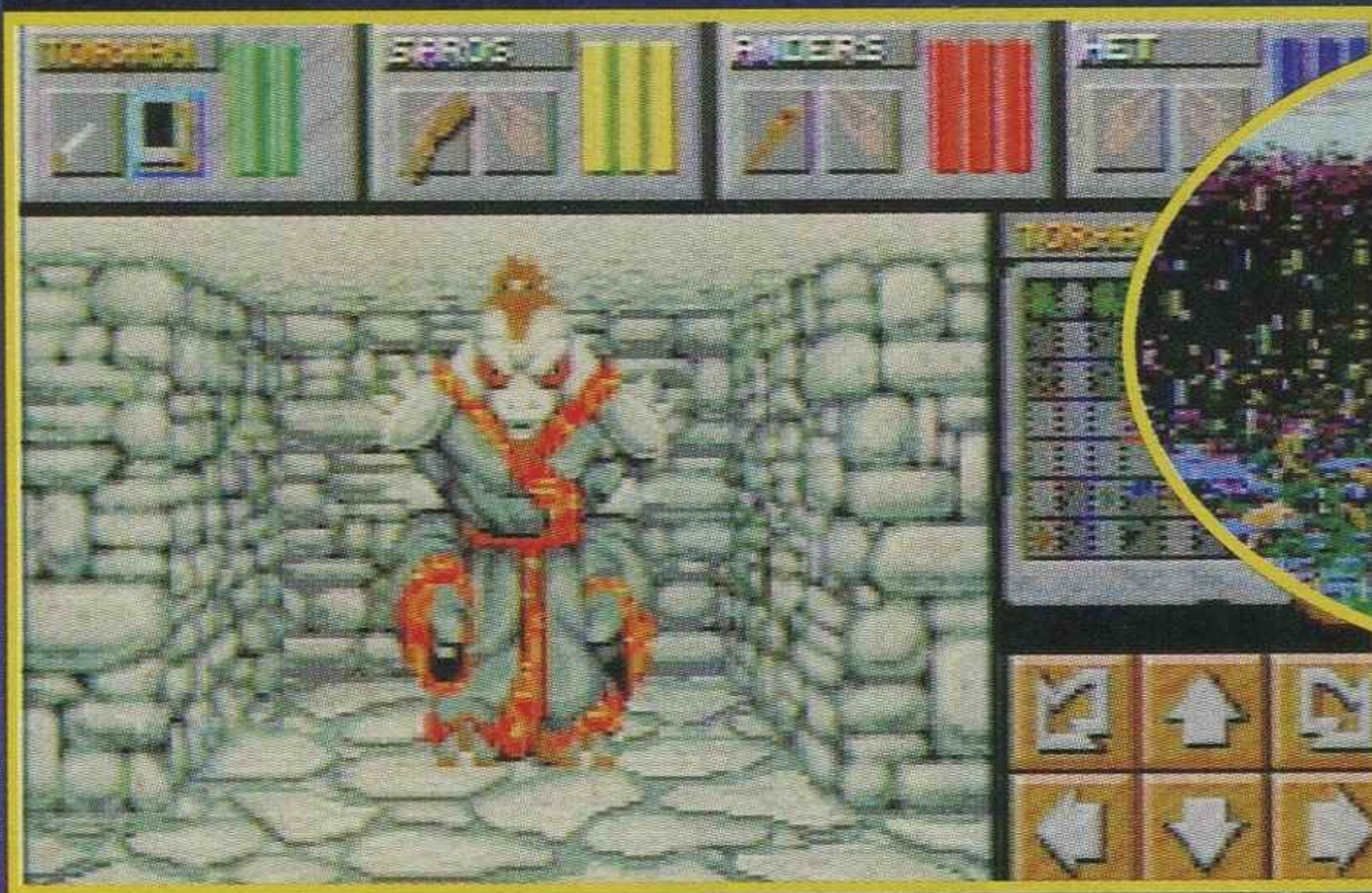
Molto buono nel complesso. La musica coinvolge, trascina e diverte, e gli effetti sonori non sono da meno.

SNES **92**

SOTTO CONTROLLO

Casa: JVC
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Calzante seguito dell'omonimo predecessore *DM2-Skullkeep* si fregia dell'indiscutibile primato di essere il primo gioco di ruolo di ambientazione fantasy che incentra la propria trama sulla meccanica delle macchine a vapore, disciplina questa che, a dispetto della noia terrificante che la distingue, assurge a vero motivo conduttore dell'intera avventura. Il sistema di gioco è interamente gestito da un'agile ed efficace interfaccia a icone, grazie alla quale ogni avventuriero può interagire con l'ambiente circostante e con i membri della propria squadra (o "party", come i giocatori di ruolo più incalliti preferiscono dire). Esattamente come nel primo *DM*, lo sviluppo del sistema che "gestisce" la magia all'interno del gioco è stato realizzato con particolare originalità e raffinata inventiva. Piuttosto che affidarsi a un arida lista di incantesimi i programmatori hanno deciso di impiegare un rituale basato sulla combinazione di simboli magici. Il bello è che non v'è traccia di simboli nel manuale, così che l'abilità di ogni mago o chierico, è legata all'esperienza e ai tentativi effettuati dal giocatore. Questo, forse, potrebbe non piacere a molti giocatori "veterani" ma rappresenta quanto di più fedele all'idea di "magia", così come traspare dalla letteratura e dalla produzione fantasy si è riusciti a produrre. Purtroppo, DM2 non riesce a ricreare l'atmosfera a causa della scarsa cura dedicata ai particolari: la grafica e il sonoro; tuttavia, se vi piace il genere, cosa aspettate a risvegliare il meccanico che, insospettato, giace sopito in ognuno di voi?...

• Vordak

Ecco come si presenta ai vostri occhi uno dei dungeon del gioco.

Dungeon Master II Skullkeep

Come ogni GdR che si rispetti, DM2 è pieno zeppo di mostri e tesori!

Da qui potrete liberare un personaggio che si unirà alla compagnia.

L'interfaccia dell'inventario è realizzata in modo semplice e funzionale.

DUNGEON MASTER 2

Generalmente ben congegnato e strutturato secondo logica e buonsenso, *DM2* ha una notevole originalità nella trama e nell'obiettivo finale del gioco e una notevole elasticità di possibili soluzioni. L'interfaccia utente è forse tra le più funzionali ed efficaci viste sinora per un GdR, anche se il metodo di controllo a icone mal si adatta al joypad del Mega Drive. Ma non è questo il problema più evidente di *DM2*: forse i programmatori, avendo dedicato la maggior parte della propria attenzione al contenuto dell'avventura, hanno trascurato un po' troppo la forma, presentandoci un titolo che dà tutta l'impressione di essere stato frettolosamente realizzato, senza alcuna cura per quei particolari che, pur rappresentando dettagli di contorno, ne denotano in maniera esemplare il livello qualitativo. La grafica è infatti poco più che essenziale, mentre il sonoro, da sempre vanto dei giochi su CD, difficilmente potrebbe competere con quello dei primi giochi per Commodore Vic 20!

AGIRE & PENSARE

A ○○○○● P

MEGA CD

GIOCABILITÁ 8/10

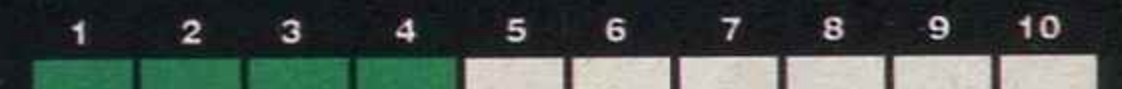
Il sistema di gestione del gioco, identico a quello del predecessore, è tra i più semplici e funzionali visti sinora per un GdR!

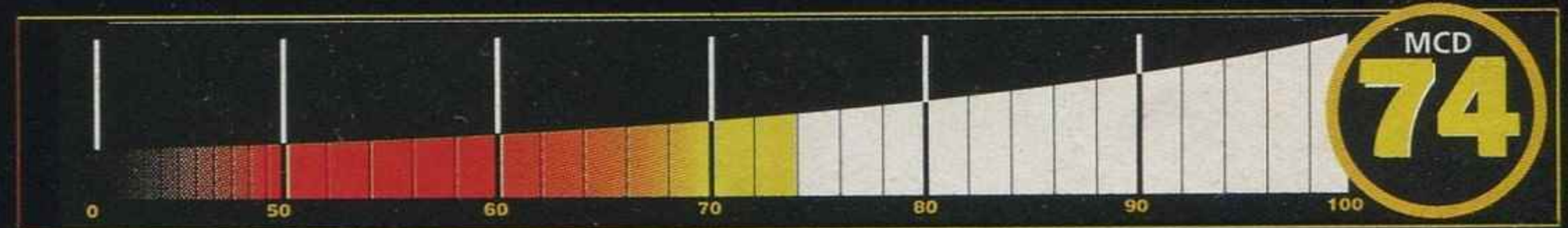
GRAFICA 6/10

Sinceramente, era lecito aspettarsi qualcosina di più rispetto alle banali schermate statiche di dubbia qualità che il gioco ci offre...

SFIDA 8/10

La difficoltà dell'avventura è notevole, e anche i giocatori più esperti e smaliziati troveranno pane per i loro denti, persino il numero di locazioni è cresciuto rispetto al

SONORO 4/10

Assolutamente insufficiente, specie se si tiene conto delle possibilità tecniche di cui un supporto ottico può disporre!

MCD **74**

SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa

Per muovere i personaggi

Per muovere il cursore sullo schermo

Per accedere all'Inventario

Per selezionare un'icona

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

COSMIC CARNAGE

Cosmic Carnage è il primo titolo per 32X, a essere stato programmato esclusivamente per l'add-on Sega. Se facciamo qualche passo indietro, infatti, possiamo constatare che *Virtua Racing deluxe*, *Star Wars Arcade*, *Space Harrier* e *After Burner* sono tutte conversioni di coin-op, mentre *Doom*, come ormai sanno anche le pietre, è stato originariamente programmato per PC. Si può quindi dedurre da queste considerazioni che, nelle intenzioni della Sega, *Cosmic Carnage* sarebbe dovuto essere non solo IL picchiaduro per 32X , ma in generale uno dei titoli caratterizzanti il nuovo prodotto: un gioco, capace di convincere a compiere l'agognato passo verso il "next level". Ebbene, possiamo anticipare subito che il tentativo della Sega è stato vano. *Cosmic Carnage*, infatti, non offre nulla di particolarmente innovativo o esclusivo rispetto ad altri picchiaduro già disponibili per MD: ma forse è meglio non anticipare le conclusioni e fare una breve descrizione del gioco. *Cosmic Carnage* adotta un'ambientazione fantascientifica, con fondali dai colori metallici e combattenti a metà strada fra gli esseri umani e i robot. La prospettiva è dinamica con continue zoomate che esaltano i passaggi più spettacolari. Abbondante la presenza di sangue e di effetti splatter: non mancano mutilazioni e decapitazioni. Come sempre, comunque, questa carriolata di gore è più farsesca che impressionante.

• *Pentothal*

Si ringrazia Queen Computer Shop (To)

Prese e mosse speciali sono all'ordine del giorno, come in ogni picchia picchia.

L'aspetto dei personaggi può anche risultare picevole, ma è un'impressione.

È lecito aspettarsi qualcosa di più da una macchina come il 32X, o forse no?

COSMIC CARNAGE

Si può sapere che fine ha fatto il progetto di *Virtua Fighter* per 32X? Data la clamorosa assenza di contendenti, dire che *Cosmic Carnage* è il miglior picchiaduro disponibile per questa piattaforma è assolutamente privo di senso. Forse, però, può essere più indicativo dire che sia *Mortal Kombat II*, sia *Super Street Fighter II*, pur girando su un misero Megadrive nudo e crudo, sono senza ombra di dubbio migliori di questo prodotto che si assesta, per livello qualitativo, appena sopra la sufficienza. La grafica è dignitosa e la velocità di animazione buona, ma ritorniamo alla solita questione, sollevata al proposito del recente software uscito per 32X: "È questo che la Sega intende per Next Level? È per questo che abbiamo acquistato un costoso add-on ricolmo di bit addizionali?". Noi siamo convinti che questa macchina sia in grado di fare qualcosa di meglio di quanto ci sta facendo ultimamente vedere: il problema è cercare di capire se anche la Sega ci crede fino in fondo. Confidiamo in un'inversione di tendenza e in un futuro più roseo.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

32 X

GIOCABILITÁ 6/10

I personaggi rispondono ai comandi in modo soddisfacente, ma il feeling comunicato dal sistema di controllo non è perfetto e lascia insoddisfatti

GRAFICA 7/10

I frame delle animazioni sono studiati in modo da trasmettere un'impressione di profondità: di fatto, comunque, *CC* resta un normalissimo picchiaduro bidimensionale

SFIDA 6/10

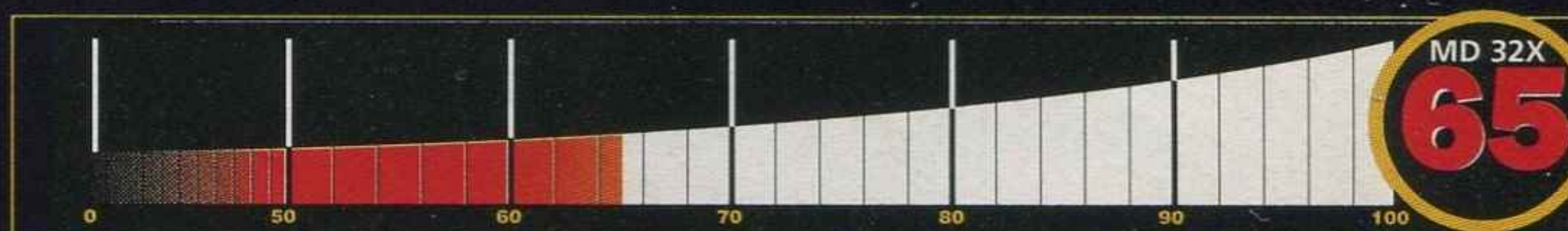
Lo spessore di questo gioco si rivela, sul lungo periodo, piuttosto inconsistente: presumibilmente vi stuferete abbastanza presto

SONORO 7/10

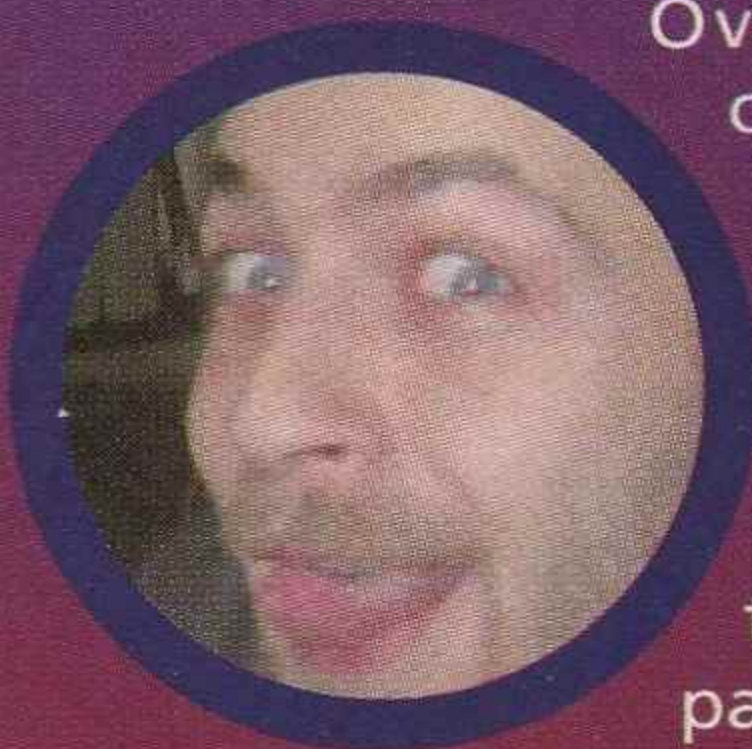
I buoni effetti sonori e i discreti sottofondi musicali costituiscono, forse, la parte migliore del gioco. Pensandoci bene, è meglio che niente

MD 32X **65**

SOTTO CONTROLLO

Per tirare un calcio normale
Per tirare un pugno normale
Per provocare l'avversario (variante 2)
Per provocare l'avversario (variante 1)
Per controllare i combattenti
Per tirare un calcio forte
Per tirare un pugno forte

N.B.: L'intero set di comandi è riconfigurabile a piacere

Casa: FOX INTERACTIVE
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

THE TICK

Ovvero "La Zecca": proprio così, l'eroe di questo geniale videogioco di casa Fox Interactive è nientemeno che un parassita aracnide di due metri e mezzo e di duecento chili di peso...Nei panni di questo insolito e ironico super-eroe, vi capiterà di scontrarvi con terribili guerrieri ninja, pagliacci impazziti e super-criminali imbranatissimi! Il gioco è, di fatto, una parodia dei famosi personaggi della Marvel e della DC Comics.

The Tick è diviso in tre "storie" diverse, ognuna suddivisa a sua volta in "capitoli" e numerosi livelli. Mentre state cercando di risolvere la "storia" principale, vi potrebbe capitare di essere coinvolti in una sotto trama, come The Caped Wonder, in cui un tale Clark Oppenheimer vuole rivelare la vostra identità segreta.

Potrete contare su una serie di altri personaggi che potranno aiutarvi: Oedipus (una parodia di Elektra), Paul (un samurai), Die Fledermaus (una specie di Batman) e American Maid (la versione brutta di Wonder Woman), ma soprattutto Arthur, il vostro amico uomo-farfalla.

Descritto così potrebbe anche sembrare divertente, ma la verità è decisamente un'altra. La giocabilità si ferma alle tre o quattro azioni fondamentali a vostra disposizione e niente di più. I nemici sono sempre gli stessi, le cosiddette "sotto-trame", non sono altro, in realtà, che schermi bonus con nemici un po' più forti del normale e le possibilità di continua e di vite-extra fanno sì che venga minata anche la scarsa longevità che questo titolo poteva offrire.

Insomma, un vero disastro! Non ci siamo proprio: si tratta di un clone brutto e mal realizzato del primo capitolo di *Streets of Rage* e, credetemi, non regge per niente il paragone!

• Scarlet (quello vero!)

Si ringrazia Newel MI

La varietà grafica dei livelli e dei nemici è veramente scarsissima!

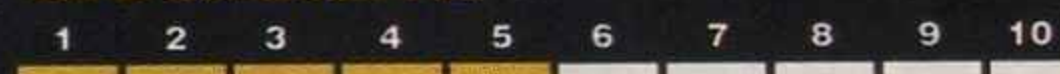
Non dovreste trovare troppe difficoltà nell'eliminare questi pseudo-ninja.

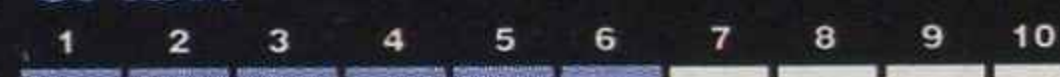
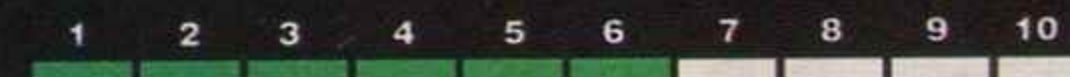
THE TICK

Peccato, peccato davvero! In fondo l'idea non era affatto male e le animazioni del personaggio principale, per dire la verità, sono anche piuttosto simpatiche... Ma purtroppo il gioco si riduce a un picchiaduro privo di spessore e di varianti che procede sempre uguale e noioso con lievi cambi nel colore dei costumi dei nemici e degli sfondi di background. Al giorno d'oggi, mentre esce Toh Shin Den per Playstation e arriva Virtua Fighter 2 al bar, ci vuole qualcosa di un pochino più interessante per accalappiare i giocatori. Anzi, detto per inciso, non credo che *The Tick* avrebbe potuto risultare un titolo interessante anche un bel po' di tempo fa... In definitiva è un gioco che non mi sento di consigliare proprio a nessuno, tantomeno agli appassionati del genere che ne noterebbero ancora più intensamente mancanze e difetti.

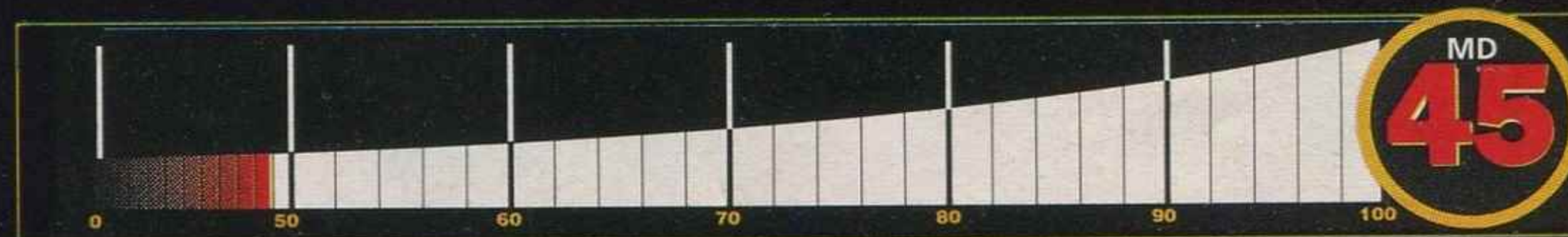
AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ — 5/10
Dopo un paio di livelli vi renderete conto di quanto l'azione sia limitata

GRAFICA — 5/10
Solo lo sprite della Zecca è carino, gli altri sono ripetitivi e decisamente poco divertenti

SFIDA — 6/10
Non è facilissimo, ma con tutti i "continua" e le vite-extra non ci metterete comunque molto a finirlo

SONORO — 6/10
Soliti effettini, solite musichette, solita atmosfera priva di qualunque spessore

MD 45

SOTTO CONTROLLO

Pausa
Pugno
Muove la Zecca
Calcio
Chiama l'Uomo Farfalla
Salto

Casa: ENIX
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

BRAIN LORD

Continua il testa a testa fra Enix e SquareSoft per la leadership nel settore dei GdR per console! Mentre la Square ha fatto uscire il massiccio *Final Fantasy III* (traduzione per il mercato occidentale del giapponese *Final Fantasy VI*), la Nintendo ha distribuito negli Stati Uniti la versione in inglese del capolavoro della Enix *Illusion of Gaia*. Ora è la stessa Enix a rilanciare con questo *Brain Lord*, un gioco di ruolo d'azione alla Zelda. Di quelli, per intenderci, che gli addetti ai lavori chiamano 'motion battle', in cui i combattimenti vanno affrontati a colpi di joypad, in pieno stile arcade, e non attraverso una serie di turni statici durante i quali si impostano le strategie di battaglia e si rimane a guardare l'esito dello scontro.

Chissà perché, ma gli interni delle case dei GdR mi sembrano tutti uguali.

L'effetto della trasparenza delle nuvole aggiunge profondità al gioco.

I combattimenti non avvengono tramite statici turni decisionali.

COSE BUONE DAL MONDO

Un'oculata gestione dell'inventario è fondamentale, se si vuole progredire senza patemi in *Brain Lord*. È buona norma fare incetta, nelle apposite botteghe, degli articoli più utili. Altri oggetti essenziali, comunque, vengono abbandonati dai nemici sconfitti, in luogo degli usuali 'gold pieces'. In questo caso non resta che raccoglierli: è tutto gratis!

MELA
Costa 500 pezzi d'oro e permette di recuperare 3 Punti-Ferita (PF). È assolutamente indispensabile farne una buona scorta.

FORMAGGIO
1000 pezzi d'oro per 6 PF: il doppio di una mela. Però è utile solo dal momento in cui si hanno almeno 8 PF.

CARNE
La carne, con tutte le proteine che contiene, è molto nutriente: tanto da ripristinare in un sol colpo tutti i PF.

CUORE
Raccogliere un cuore permette di incrementare di un'unità il livello massimo dei propri PF: Zelda docet.

POLVERE MAGICA
Il contenuto di questo vitreo flaconcino fa aumentare di tre punti il livello degli MP (magical points).

ERBA MEDICA
Rende inoffensivo anche il più letale dei veleni. Anche questa è indispensabile: può letteralmente salvarci la vita.

La visuale dall'alto permette di avere un'idea precisa dei pericoli che ci circondano, naturalmente, è possibile vedere anche cose che possono tornarci utili.

Anzi, per essere precisi, *BL* è il GdR con il maggior tasso di azione arcade che mi sia mai capitato di provare. Fra i pulsanti di controllo è infatti compreso un tasto per saltare: come già accedeva in un altro celebre titolo Enix, *Soulblazer*, in questo gioco si salta (e spesso), anche se siamo in pieno genere adventure e mille miglia lontano dai platform. Il protagonista è il solito eroe jappo-fantasy incaricato di salvare il mondo, e sulla trama non aggiungerò altro, dato che si tratta del classico, trito, copione. È invece più interessante rilevare come questo dinamico sprite saltelli di qua e di là, interagendo con l'ambiente in modo più flessibile del consueto: non rimarrà più bloccato da quei malefici terrapieni che dai tempi di Zelda ostruiscono il passaggio di tutti gli avventurieri, ma potrà agevolmente zomparci sopra e superarli in un sol balzo; inoltre dovrà dar prova di misura e tempismo saltando su piattaforme mobili assortite: sembra *Mario* ma è *Brain Lord*. Se la pura abilità manuale è talora chiamata in causa, ancora più spesso sarà necessario fare appello alle proprie capacità deduttive per proseguire nel gioco: la trama è farcita di enigmi che spesso richiedono di spostare opportunamente alcuni oggetti (come sfere o macigni) in modo da determinare l'apertura di passaggi più o meno segreti. A questo riguardo devo muovere alcune critiche all'aspetto grafico: ci sono passaggi in cui tre o quattro sfere rotolano contemporaneamente per lo schermo e il gioco incappa in qualche rallentamento; il "design" complessivo degli sprite, inoltre, appare un po' approssimativo e conferisce un look un po' datato a tutto il gioco. D'altro canto, il nucleo propriamente adventure di *BL* riesce ben presto a far dimenticare l'estetica non entusiasmante.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

In *Brain Lord*, spesso, sembra di trovarsi in un gioco a piattaforme.

L'immancabile villagio da cui la storia ha inizio è un classico.

Il gioco si divide, saggiamente, in periodi di azione e in altri... "pantofolai.

Comunicare con gli altri personaggi è importante, come sempre.

BRAIN LORD

Come avrete capito quel che mi ha un po' deluso in *Brain Lord* è la grafica. Il livello di dettaglio, la scelta dei colori e la cura per i particolari lasciano un po' a desiderare, soprattutto se raffrontati ai metri di paragone della categoria (*Secret of Mana* o *Illusion of Gaia*), che offrono un impatto visivo di ben altro livello. Tuttavia, una volta assuefatti a una certa rozzezza degli sprite, si apprezzano gli aspetti sostanziali del gioco e ben presto si viene completamente assorbiti dal susseguirsi degli eventi. La spiccata componente arcade fa di *BL* un anomalo GdR in cui l'azione gioca un ruolo di prim'ordine: ma il risultato finale, anziché snaturare il gioco, lo rende senz'altro appetibile. Forse la sceneggiatura non è troppo ricca, ma per i giocatori meno puristi, che amano essere sempre coinvolti in tempo reale nelle vicende di un'avventura e non disdegnano di impugnare il joypad per superare anche delle vere e proprie prove di abilità, *Brain Lord* può essere la scelta giusta.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ci si trova continuamente in movimento, al centro di un'azione continua su cui si esercita un controllo pieno e soddisfacente

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ha un aspetto un po' datato e talora incappa in qualche rallentamento. Gli sprite non sono un granché, ma le ambientazioni vanno meglio

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Lo stimolo ad andare avanti per vedere cosa ci aspetta dietro l'angolo non viene mai meno e tiene sempre alto l'interesse

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche appena discrete non rendono pieno merito alla grande tradizione Enix in questo campo (un nome a caso: *Actraiser*)

0 50 60 70 80 90 100

SNES **82**

SOTTO CONTROLLO

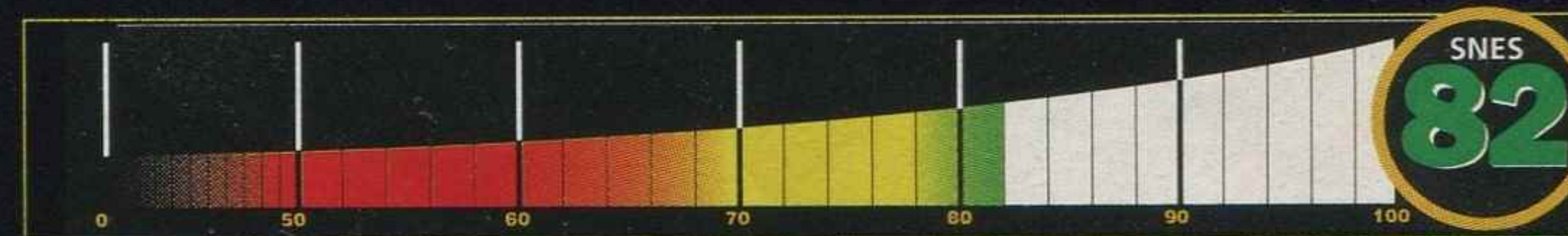
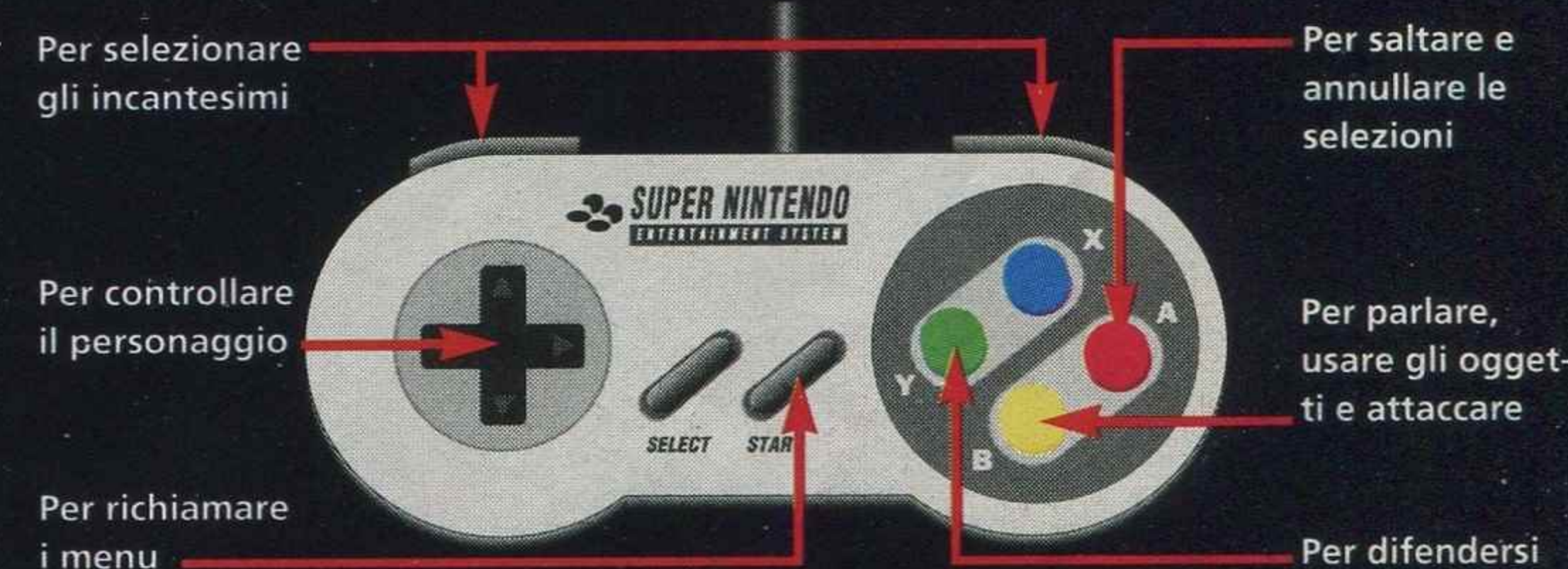
Per selezionare gli incantesimi

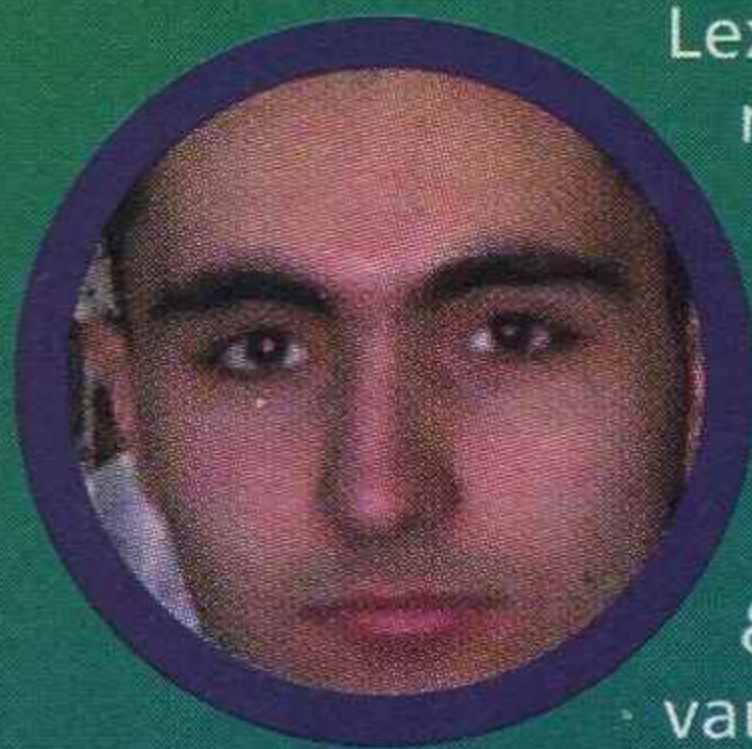
Per saltare e annullare le selezioni

Per controllare il personaggio

Per parlare, usare gli oggetti e attaccare

Per richiamare i menu

Per difendersi

P.S.: L'intero set di comandi è riconfigurabile a piacere

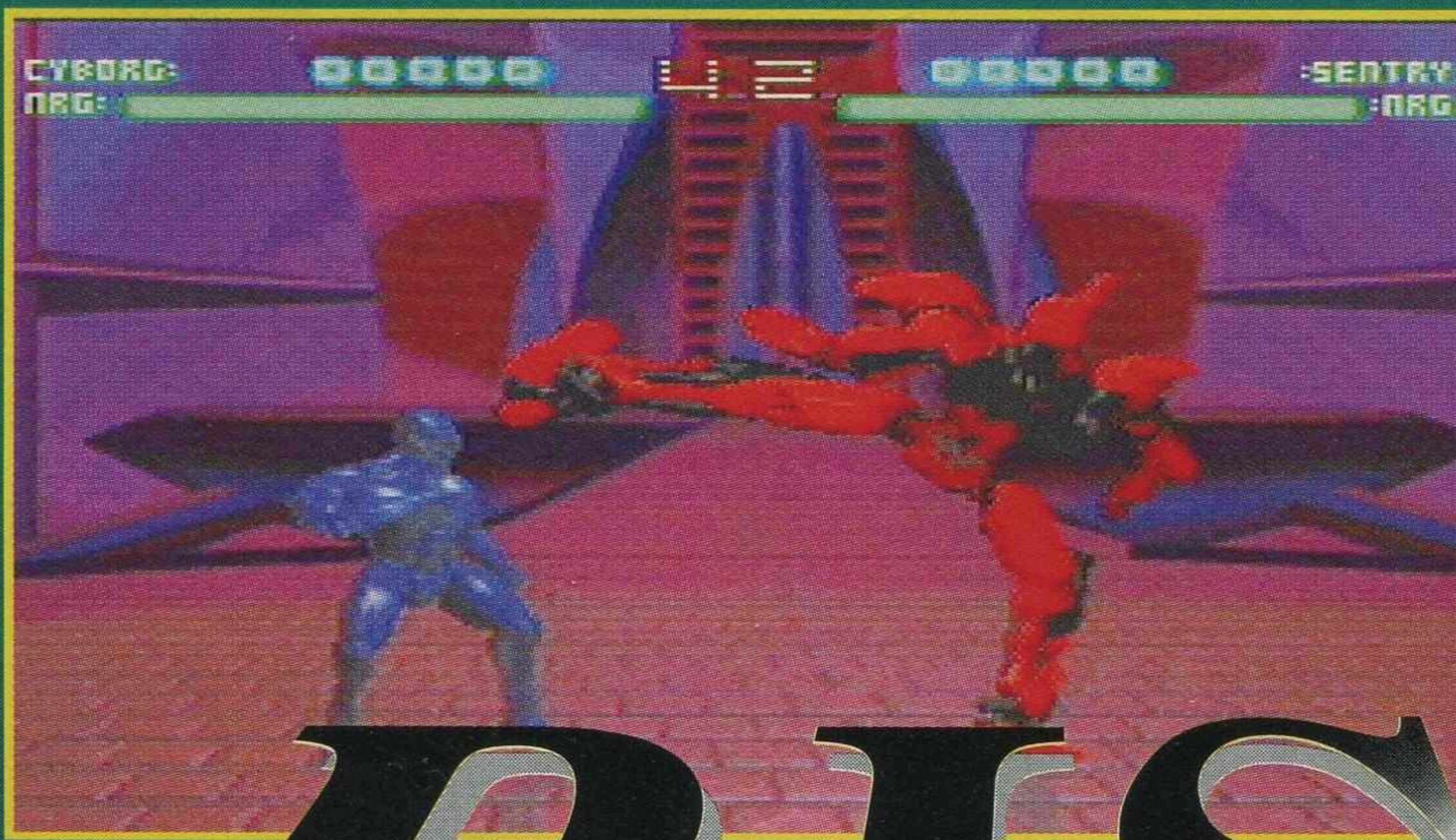
Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1-2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

Lex Luthor è il corrispettivo americano (e fumettistico) di Silvio Berlusconi. I telespettatori della serie "Lois & Clark" lo avevano capito, ma la Acclaim ha pensato che fosse bene ribadirlo e, contemporaneamente, informare di ciò, anche quelli che il telefilm erano riusciti fortunosamente a evitarlo. Per fare questo, non disponendo dei diritti che le avrebbero permesso di realizzare uno spin-off sul tipo in calzamaglia e quindi sul suo cattivissimo nemico, la software house ha trovato una scappatoia ambientando la sua ultima fatica in una delle "oasi verdi" create dal multimiliardario Paperone statunitense, Metropolis 4 (praticamente una Milano 2 vicino New York). Presi da tanto fervore creativo, i cervelloni della produzione si sono accorti in ritardo di non aver pensato a una trama per il gioco e di non aver neppure deciso a che genere il suddetto dovesse appartenere.
Il gioco parte dal presupposto che i robot, impiegati nella centrale Electrocop di Metropolis 4, vengano riprogrammati dal Supervisor (lo Skynet della situazione), il quale li rifornisce di una propria autonomia e consapevolezza. Resisi conto quindi di essere forti e indistruttibili, decidono di rivoltarsi verso i loro creatori e di appropiarsi di quello che avevano contribuito a creare. Il vostro compito consisterà quindi nel riportare le cose alla normalità. nei panni non di un "banale" militare supercorazzato ma di un altro droide, il Cyborg ECO35-2.

• *Gearloose*

Si ringrazia Newel (Mi)

Quello grosso sembra il gorilla di *Strider*, quello piccolo sembra un T1000.

I movimenti sono molto realistici ma questo certamente non basta.

I robot sono realizzati con estrema perizia, ma il resto...

RISE OF THE ROBOTS

RISE OF THE ROBOTS

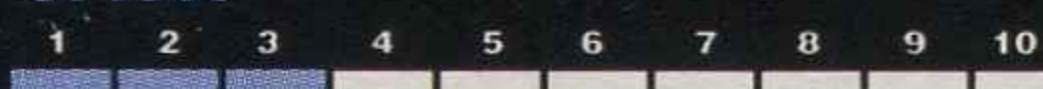
L'attesa per questo titolo era stata sapientemente alimentata dalla Acclaim grazie alle stupende foto statiche, che facevano pensare a un serio concorrente per *Super Street Fighter 2*. In effetti la grafica è l'unica cosa positiva di questo titolo, che per il resto fa acqua da tutte le parti. Tanto per cominciare, si può scegliere di interpretare solo il Cyborg, cosa semplicemente ridicola se si pensa che in altri giochi si possono selezionare un'infinità di combattenti. Inoltre la giocabilità risente della povertà di mosse disponibili. Considerando poi che gli attacchi speciali sono solo due (uno se giocate con un altro personaggio, cosa fattibile solo se trovate qualcun'altro disposto a giocare con voi) e che il fattore sfida è incredibilmente basso, dato che non è possibile terminarlo con un altro personaggio (come ormai è obbligatorio per ogni picchiaduro che pretenda di conquistare il titolo) l'unico consiglio che posso darvi è quello di lasciarlo sugli scaffali, rivolgendo la vostra attenzione su titoli che effettivamente meritano.

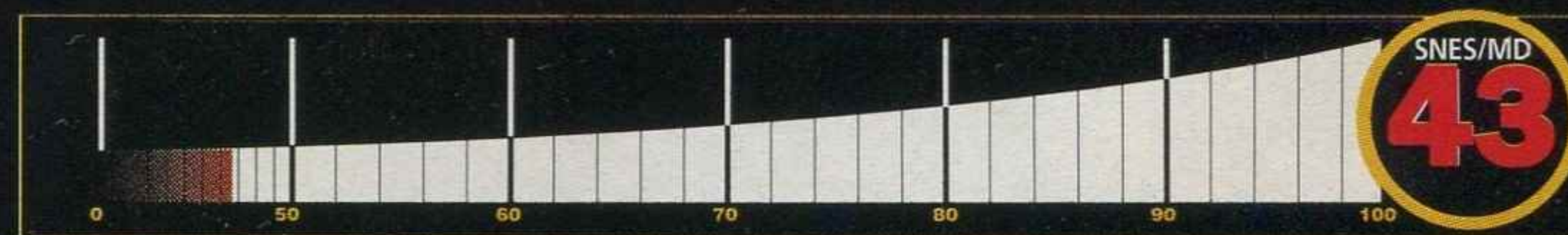
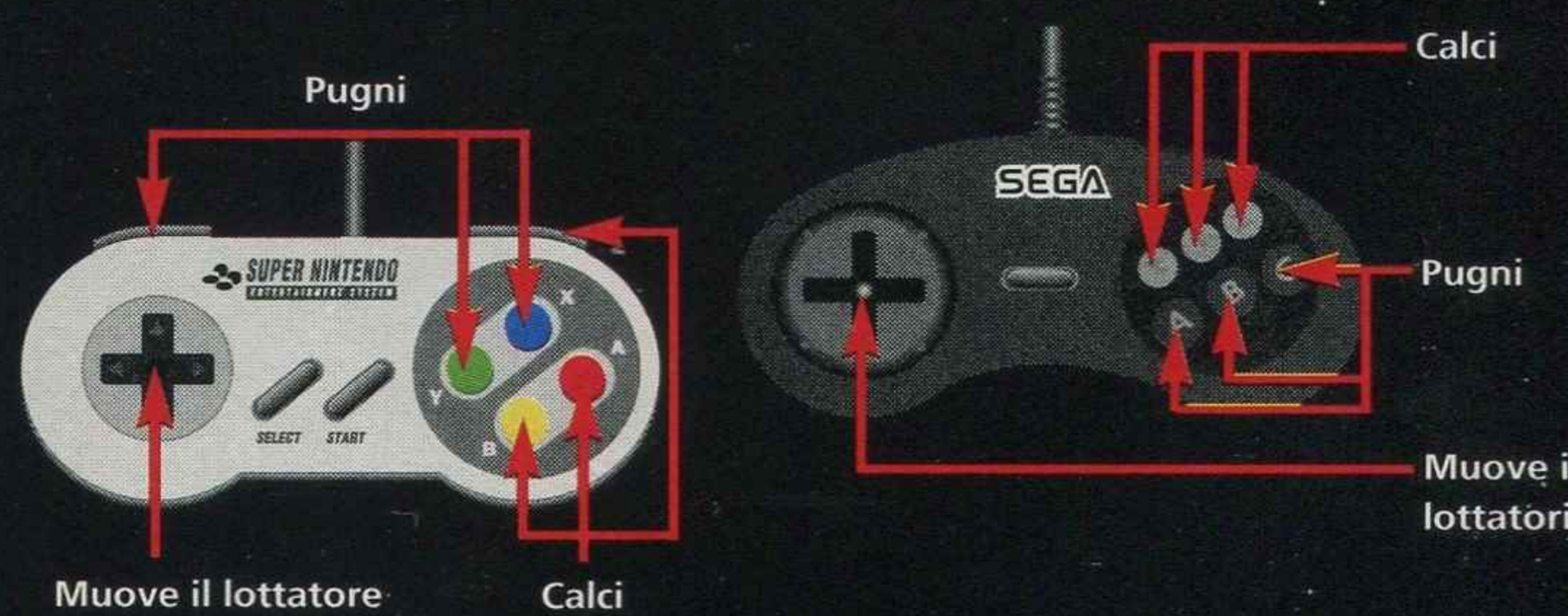
AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE · SUPER NES

GIOCABILITÁ 5/10
Non è molto difficile padroneggiare i comandi, dato che ci sono solo due mosse speciali...

GRAFICA 7/10
I personaggi sono animati in maniera decente, ma siamo lontani anni luce dalle meraviglie grafiche ammirate in altri giochi.

SFIDA 3/10
I programmatori si sono dimenticati di inserirla.

SONORO 5/10
Le musiche, che in teoria dovrebbero creare atmosfera, in realtà non fanno altro che infastidire il giocatore.

SNES/MD **43**

SOTTO CONTROLLO

Pugni
Muove il lottatore
Calci

Calci
Pugni
Muove i lottatori

Casa: TITUS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

PREHISTORIK MAN

Ricordate Chuck Rock, il cavernicolo più famoso della storia dei videogiochi? Diverso tempo fa era apparso praticamente su tutte le console di questo mondo, tranne che per monocromatico di casa Nintendo; il motivo per cui non lo ha fatto è semplice, e se avete presente il personaggio (e la sua grassa figura) non sarà difficile capirlo: negli 8 bit del Game Boy proprio non ci stava. Ora i programmatori della Titus hanno trovato una controfigura che si adatta perfettamente al piccolo portatile, un agile e scaltro uomo della preistoria che risponde all'improbabile nome di Sam. Nonostante le apparenze, però, il cavernicolo ha lo stesso pauroso appetito del suo "collega" Chuck e ha approfittato dell'occasione per tuffarsi in una lunga avventura alla ricerca di viveri, tra famelici dinosauri e profondi baratri. Una scusa bella e buona, lo avrete capito, per introdurre questo nuovo platform della Titus che cerca di ricalcare il grande successo riscosso da *Chuck Rock*.

Il giocatore inizia la sua avventura nella giungla Giurassica, dove folti cespugli e caverne inesplorate nascondono quantità impressionanti di alimenti... ma siccome lo stomaco di Sam è altrettanto impressionante, la sua "missione" continua in altri nove livelli, alla ricerca di ulteriori cibarie. Per assicurarsi il diritto di passare allo stage successivo, Sam deve scovare e raccogliere un oggetto speciale che si trova "imboscato" da qualche parte (solitamente in un angolo nascosto e difficilmente accessibile); ogni livello ha il proprio oggetto, che può essere un accendino, una forchetta, un coltello o un cucchiaio. Che attinenza abbiano con l'ambientazione (a parte l'appetito del protagonista), non è dato saperlo...

• *Stylz*

All'interno delle caverne disseminate per i livelli potrete trovare un sacco di succulenti viveri.

Saltando ripetutamente in testa a un nemico prima di ucciderlo è possibile moltiplicare il bonus guadagnato.

PREHISTORIK MAN

Prehistorik Man è un platform nella norma, non è niente di eccezionale, ma riesce ugualmente a divertire. In alcuni punti manca di azione e il tutto si risolve in un'esperienza abbastanza lineare: proprio per questo motivo, dopo alcuni giorni di gioco, ci si può stufare di ripetere sempre le stesse dannate banali azioni. Fortunatamente i cervelloni della Titus hanno ben pensato di aggiungere qualche tocco originale, come, ad esempio, il rudimentale deltaplano con cui il protagonista può volare per lo schermo, oppure il sistema di moltiplicazione dei bonus (che aumentano, se saltate più volte in testa ai nemici prima di eliminarli), che spezzano la monotonia derivante dal gameplay poco originale; purtroppo, per il resto, il gioco è fin troppo banale: bonus da raccogliere, piattaforme mobili, nemici alquanto stupidi da fracassare a colpi di clava, oggetti da raccogliere... e gli immancabili guardiani di fine livello.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÁ (7/10)
Il cavernicolo si lascia controllare abbastanza bene... del resto non è che ci sia poi tanto da fare: saltare e colpire, saltare e colpire, saltare...

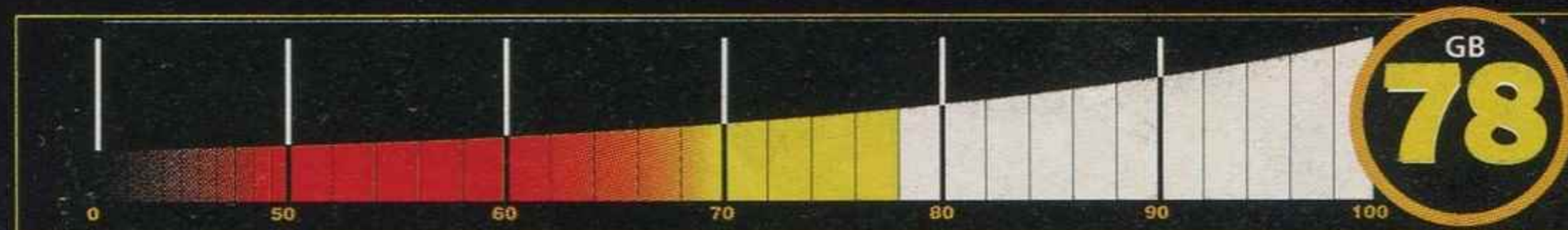
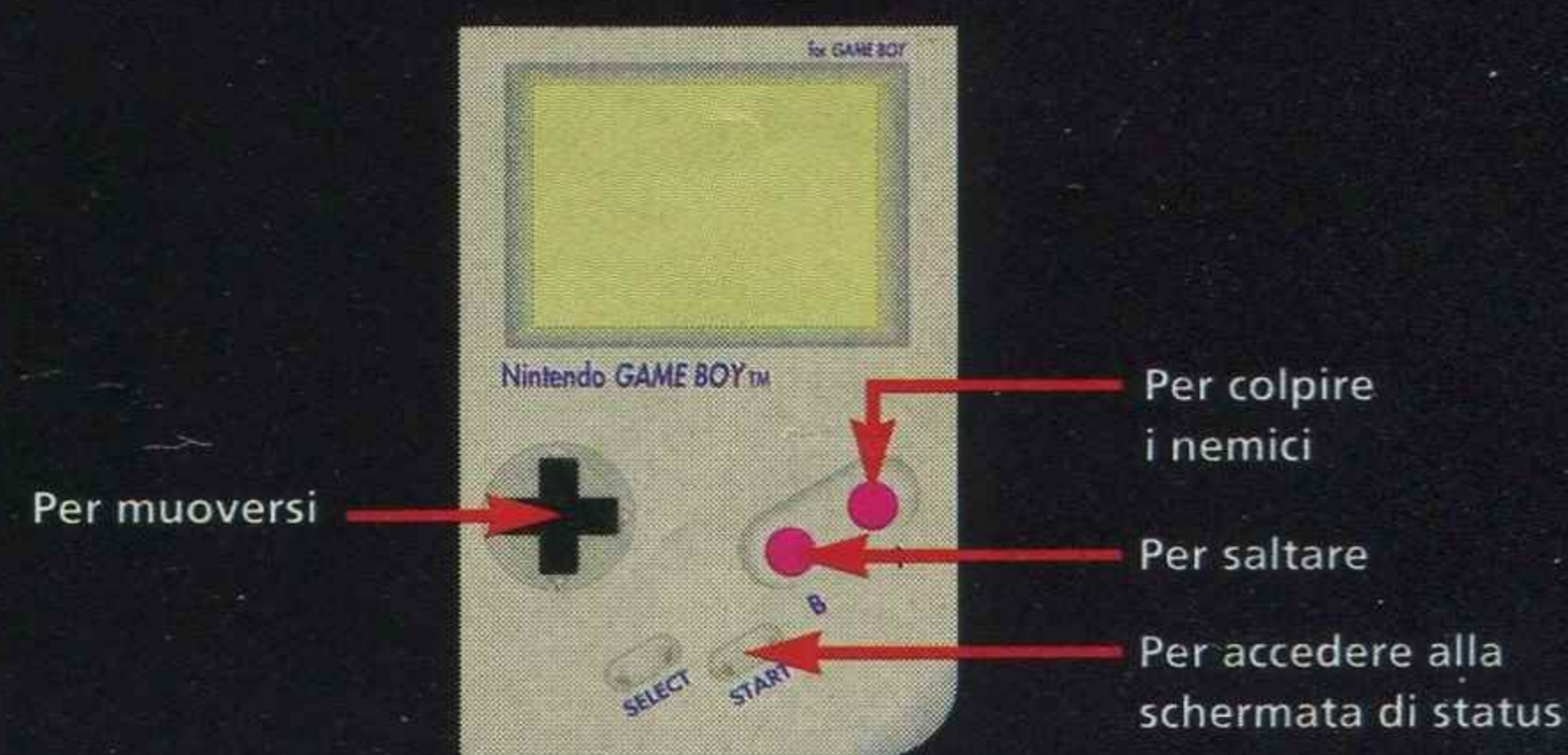
GRAFICA (6/10)
Alcune volte si può creare un po' di confusione per colpa dei limitati cromatismi della console, anche se si tratta di casi piuttosto isolati

SFIDA (6/10)
La monotonia dei fondali potrebbe rappresentare un punto a sfavore della longevità, ma bisogna tenere conto che in fondo si tratta di un Game Boy...

SONORO (5/10)
Come solitamente accade in questo tipo di giochi, la musica è talmente soporifera da stancare in un paio di minuti

GB **78**

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi
Per colpire i nemici
Per saltare
Per accedere alla schermata di status

Casa: SILENT SOFTWARE
N°Giocatori: 1-2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

Una delle sequenze digitalizzate che fanno da intermezzo al gioco.

Meglio dare un'occhiata alla mappa per controllare sempre la situazione.

RETURN FIRE

POWER GAME

Fra tante mega-produzioni accompagnate da poderose campagne pubblicitarie, e supportate da potenti software house, fa capolino un titolo piuttosto anomalo prodotto da una casa poco conosciuta: la Silent Software. In realtà *Return Fire* costituisce l'evoluzione di un titolo uscito nel 1988 per Amiga, *Firepower*, il cui concept è stato ripreso e reinterpretato in chiave poligonale grazie alle maggiori capacità del 3DO. Lo scopo del gioco è molto semplice, talmente semplice che nella confezione non troverete neanche l'ombra di un manuale: le poche indicazioni necessarie per buttarsi nell'azione sono tutte visualizzate su schermo, selezionando l'opzione "help" contrassegnata da un punto interrogativo. Bisogna farsi strada a suon di cannonate attraverso la superficie di un isola tropicale, distruggendo tutto ciò che capita sott'occhio, per trovare e riportare alla propria base la bandiera dell'esercito avversario. Per raggiungere questo obiettivo ci si può avvalere di quattro diversi mezzi di locomozione e offesa: un elicottero, un carro armato, una jeep e un autoblindo cingolato, ognuno dei quali ha caratteristiche proprie. L'elicottero, per esempio, consente di coprire lunghe distanze in breve tempo, ma saranno sufficienti un paio di colpi nemici per farlo precipitare; il carro armato è potente e veloce, a differenza dell'autoblindo che, invece, è più lento ma anche più

La visuale permette di avere un'idea precisa e immediata della situazione in un dato settore della mappa... Tanto il vostro scopo è sempre quello: fare fuori tutti!

Non bisogna sottovalutare le armi nemiche: sono corazzate e potenti.

Uno spaccato di una delle basi del nemico, con installazioni e armi.

DESTROY! DESTROY!

"Destroy! Destroy!" è l'indovinato motto di *Return Fire* : potete anche richiedere l'apposita T-shirt alla softhouse, se volete. In effetti, far saltare in aria tutto quel che capita a tiro, facendo strage di civili e feriti (consigliatissimi i colpi di mortaio sulle tende della Croce Rossa!) è veramente appagante... Fra le pieghe del vostro istinto omicida, però, bisogna ritagliare anche un piccolo spazio per la visione strategica, la quale si gioca tutta sui (pochi) elementi qui raffigurati.

FLAG TOWER

In un edificio di queste fattezze si cela l'agognata bandiera avversaria, obiettivo ultimo di ogni partita. Attenzione però: possono esserci più torri di questo tipo, ma una sola conterrà la bandiera. La soluzione, come sempre, sta nel distruggerle tutte, finché non si scopre quella giusta.

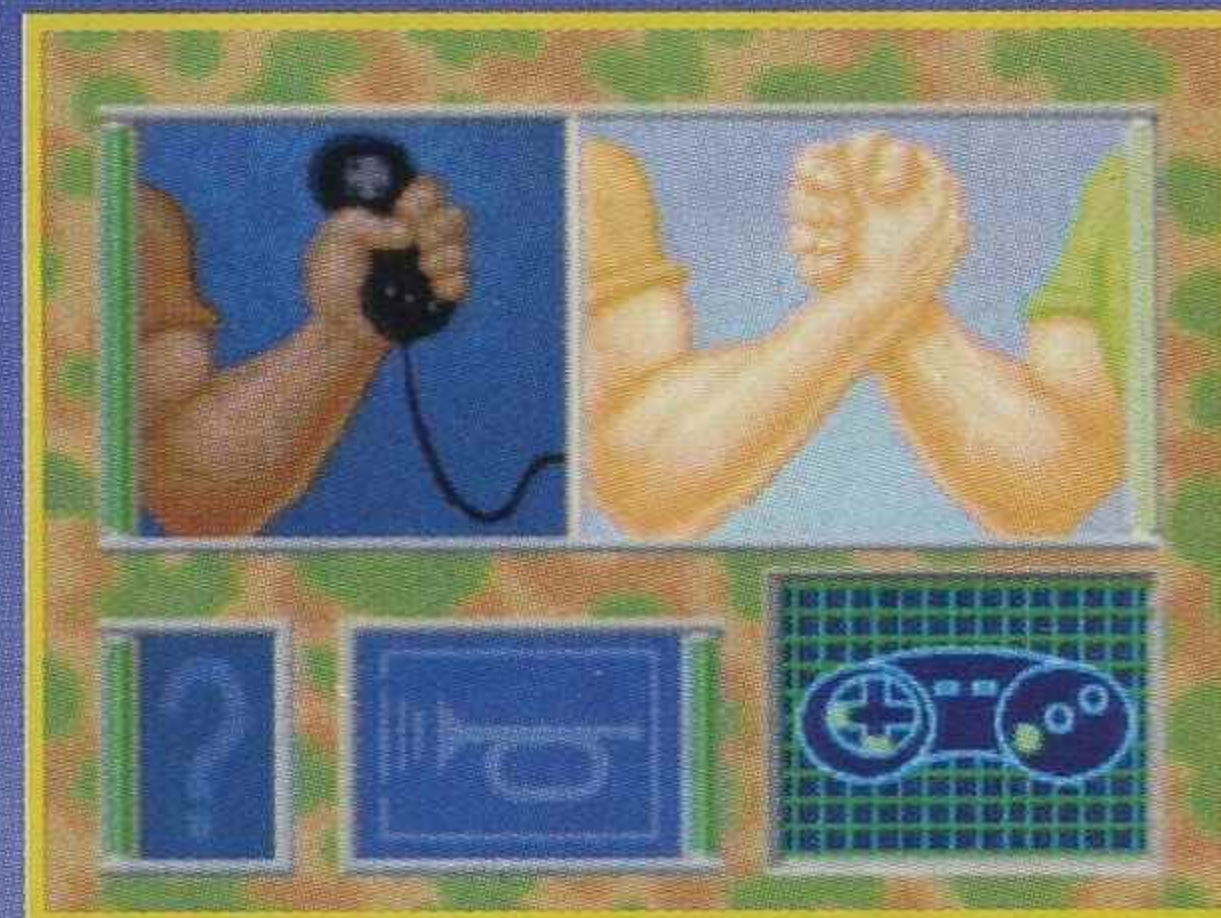
BANDIERA

Nei livelli più semplici è piuttosto semplice da trovare, ma, progredendo nel gioco, bisognerà esplorare chilometri e chilometri, e affrontare un numero imprecisato di torrette ed elicotteri nemici, prima di individuarla. Ricordatevi che solo la jeep è in grado di trasportarla alla base.

FUEL

L'autonomia dei quattro veicoli è limitata. Certo, alcuni consumano più di altri, ma diventa sempre necessario, prima o poi, fare rifornimento. Bisogna accostarsi a questa cisterna, lungo la linea tratteggiata. Non prima, però, di aver ripulito l'area da ogni postazione nemica.

MUNIZIONI

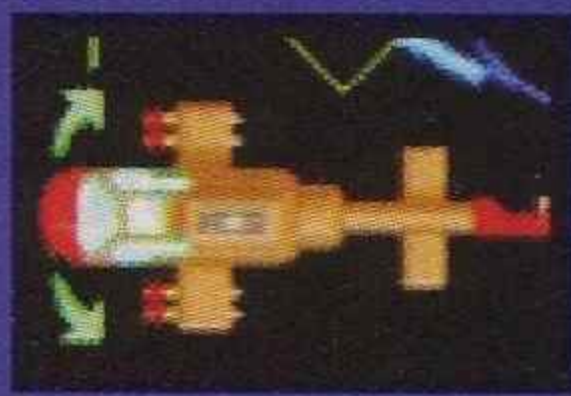
Si applica alle munizioni, lo stesso discorso fatto per il carburante. Solo che in questo caso si può modulare direttamente la durata, cercando di non sparare all'impazzata sprecando colpi preziosi. Meglio sparare solo a bersaglio sicuro, per non restare disarmati in balia del nemico.

Potrete richiamare in ogni momento lo schermo con le opzioni disponibili.

corazzato; la jeep, infine, è l'unico mezzo in grado di raccogliere e trasportare la bandiera, ma è anche estremamente vulnerabile. *Return Fire* è articolato in livelli a difficoltà progressiva, a ognuno dei quali corrisponde una serie di isole sempre più vaste, complesse e infestate di nemici: l'ultimo livello raggiunto è memorizzato nella RAM di sistema, ma è possibile richiamarlo tramite semplici password di quattro lettere. La scelta del veicolo di volta in volta più idoneo è il fattore strategico più importante: in linea di massima si procede a una fase di esplorazione/devastazione con un mezzo lento ma solido, come l'autoblindo; si ripuliscono i resti delle postazioni nemiche con un mezzo più veloce e infine, una volta trovata la bandiera, si manda la jeep a prelevarla. I meccanismi di gioco diventano molto più complessi e divertenti se si sceglie l'opzione a due giocatori (implementata tramite un ottimo split-screen, funzionale e privo di rallentamenti): in questo caso bisogna tenersi d'occhio a vicenda e, oltre alla strategia puramente offensiva e distruttiva, bisogna adottare comportamenti più cauti e difensivi. Oltre alla struttura di gioco tanto semplice quanto coinvolgente, *Return Fire* ha un vero punto di forza nel comparto grafico e sonoro. Il primo si avvale di un'efficace combinazione di 3D poligonale "light-sourced" e grafica bitmap, gestita attraverso un sistema di zoomate dal ritmo veramente cinematografico. Il secondo offre una meravigliosa colonna sonora in Dolby Surround che riproduce, a seconda delle situazioni di gioco e del veicolo che si sta usando,

Una schermata dell'opzione a due giocatori: potrete sfidare un amico a una lotta senza quartiere a colpi di cannoni e carrarmati, fino all'ultima bandiera!

I PROTAGONISTI

Ecco una rapida carrellata sui quattro veicoli disponibili: ognuno dotato di peculiarità uniche e, soprattutto, di una colonna sonora personale.

ELICOTTERO

È il mezzo più rapido, soprattutto perché non obbliga a passare sui ponti per attraversare i bracci di mare. È dotato di efficaci missili aria-terra, ma è anche piuttosto vulnerabile. Lo accompagna, naturalmente, la Cavalcata delle Valchirie di Wagner. "Apocalypse Now" docet.

CARRO ARMATO

Veicolo multivalente, buono per ogni tipo di esigenza bellica: è sufficientemente rapido ma allo stesso tempo abbastanza resistente al fuoco nemico. La torretta può essere comodamente ruotata (tramite i tasti Left e Right) in modo indipendente dalla direzione di marcia.

JEEP

Rapida e agile, come giustamente suggerisce la melodia che ne accompagna l'azione (Il Volo del Calabrone di Nicolai Korsakov) è obbligatoriamente chiamata in causa quando bisogna recuperare la bandiera. Attenzione, però, perché è molto vulnerabile.

AUTOBLINDO

Massiccio come pochi, questo mezzo (che di nome fa ASV e cioè Armoured Support Vehicle) è l'ideale per inoltrarsi nei territori vergini in missione esplorativa. Sopporta pazientemente i colpi nemici (fino a un certo punto, comunque...) e ha una buona potenza di fuoco.

brani originali di musica classica che si fondono alla perfezione con l'atmosfera bellico-parodistica: in particolare cito l'Hallelujah di Handel (quando si trova la bandiera) e il Guglielmo Tell si Rossini (quando si vince la partita)... l'effetto è eccezionale!
Concludo segnalando una piccola curiosità: fra i ringraziamenti dei programmatori compare il nome di RJ Mical, designer, insieme a David Needle, dell'hardware Amiga, Lynx e 3DO. Non si può sapere se sia stato citato perché ha contribuito realmente alla processo creativo o solo perché è vicepresidente della 3DO Company: sta di fatto, comunque, che Return Fire è veramente un bel gioco.

• *Pentothal*

Si ringraziano Play Game Shop e Alex Computer (Torino)

Nello schermo in basso potrete vedere la vostra locazione sulla mappa.

Una scena di combattimento cruentissima tra mezzi corazzati.

RETURN FIRE

In *Return Fire* ironia e realizzazione tecnica si sposano sapientemente dando origine a un gioco esilarante e coinvolgente allo stesso tempo: i programmatori hanno inserito una serie di particolari veramente geniali, come gli omini che scappano dagli edifici bombardati e cercano scampo disperdendosi: alcuni si buttano in mare, altri corrono cercando di sottrarsi ai cingoli del vostro carro armato, ma, una volta chiusi in trappola, non esitano a vendere cara la pelle, seppellendovi di granate. Ovviamente potete semplicemente metterli sotto: il risultato sarà un sonoro "Splat!" con tanto di macchia carminia sul terreno. Insomma, lo stile è ironicamente antimilitarista, un po' come quello di *Cannon Fodder:* tanto per dare un'idea, mettendo il gioco in pausa compare lo stemma del Dipartimento della Difesa americano, con la scritta: "Don't play it, do it. Be all you can be. 1(800) USA ARMY" ("Non limitarti a giocare, fallo sul serio. Realizzati"; sottinteso: "Arruolati nell'Esercito"). In sintesi: è uno dei giochi più divertenti fra quelli usciti per 3DO.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si può scegliere fra controllo relativo al veicolo (destra, sinistra, acceleratore, freno) o relativo allo schermo (nord, sud, est, ovest). Entrambi sono efficaci

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica poligonale molto ben realizzata, attenzione ai particolari e sapiente uso degli zoom rendono questo gioco un vero spettacolo per gli occhi

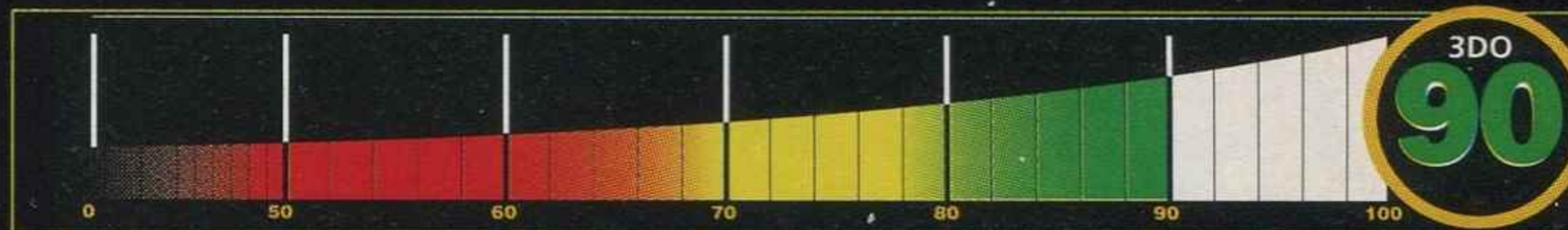
SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli oltre cento livelli, ma soprattutto la struttura di gioco immediata e divertente, garantiscono senz'altro un lungo periodo di intrattenimento

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È epico: la musica classica si sposa a meraviglia con i videogiochi e dovrebbe essere usata più spesso. In questo caso è veramente grandiosa

0 50 60 70 80 90 100

3DO **90**

SOTTO CONTROLLO

Per ruotare la torretta del carro armato/virare con l'elicottero

Per depositare mine (ASV)/lasciare la bandiera (jeep)

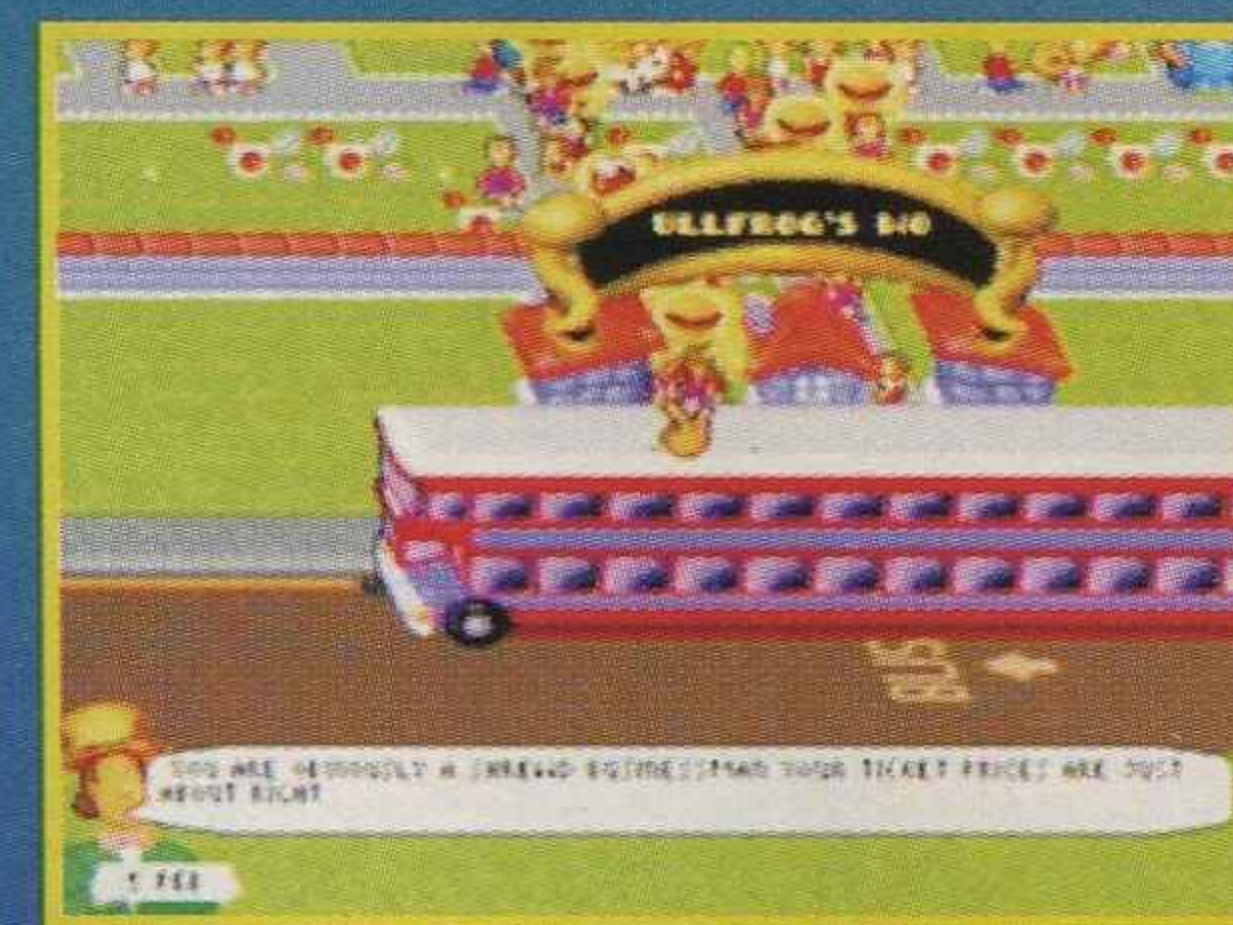
Per controllare i veicoli

Per sparare verso l'alto

Per sparare ad alzo zero

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 3

theme PARK

Per i quattro gatti che ancora non lo sapessero, ricorderò che Trip Hawkins, prima di fondare la 3DO Company, era il presidente della Electronic Arts. Alla luce di questi trascorsi, è facile capire come mai vi sia una specie di "affinità elettiva" tra queste due società: si può affermare senza ombra di dubbio che la Electronic Arts, pubblicando titoli come *Road Rash*, *John Madden Football*, *Shock Wave* e *FIFA International Soccer*, è stata la software house che più di ogni altra ha contribuito a legittimare il ruolo dell'Interactive Multiplayer nell'arena videoludica. Ora, con la decisione di convertire in formato 3DO uno dei titoli di punta del listino PC 1994, la EA rafforza ulteriormente la credibilità di questa macchina, proprio in un momento reso delicato dall'uscita delle nuove console Sony e Sega.
Theme Park non ha perduto, nel processo di conversione, nessuna delle caratteristiche che lo hanno fatto apprezzare dagli utenti PC: lo scopo del gioco è quello di costruire un luna park tanto bello, grande, eccitante e ricco da surclassare sotto ogni punto di vista qualsiasi concorrente.
Così come i bei libri si prestano a diversi livelli di lettura, anche *TP* può essere affrontato con stili di gioco differenti. Selezionando il grado di difficoltà più clemente e il livello di simulazione più semplice, ci si può sbizzarrire a piazzare le giostre, osservando la gente che affluisce nel parco e assumendo qualche dipendente per la pulizia e la manutenzione. Con un minimo di attenzione possiamo creare un sistema autosufficiente che vive e prospera sotto i nostri occhi. Ma sotto le apparenze di "giochino carino", *TP* nasconde algoritmi e interazioni simulative di grande complessità, che vengono a galla selezionando il livello simulativo completo. Si scopre a poco a poco che in *TP* non c'è nulla di casuale: ogni aspetto del gioco è legato ad

GIANNI PILO NON SEI NESSUNO

Per avere un'idea immediata del gradimento che il parco sta riscuotendo presso i clienti, basterà osservare gli omini mentre si aggirano fra le attrazioni. Ognuno reca un piccolo fumetto sulla testa che simboleggia il suo attuale stato d'animo: fame, sete, sazietà, bisogno di andare in bagno, noia, soddisfazione, ecc. Ma una rappresentazione più scientifica e statisticamente più accurata ci è data dalla schermata di status che non solo specifica il numero di visitatori nel parco, ma anche quali siano le percentuali di contenti, scontenti e indecisi (e se siano favorevoli o meno alle elezioni anticipate). Inutile specificare quanto sia importante monitorare periodicamente questi sondaggi.

Realizzare un Luna Park non è semplice: ve ne accorgerete presto!

altri, in una catena di rapporti causa-effetto molto complessa. Facciamo un esempio: quando il luna park raggiunge la piena operatività diventa necessario assumere delle guardie che controllino il comportamento dei clienti; in particolare bisogna evitare che i teppisti si intrufolino e comincino ad attaccar briga, provocando disordini e danneggiando le attrazioni. Non è però possibile piazzare le guardie al cancello per tenerli fuori, dato che (com'è logico) non si può impedire a nessuno l'accesso in un esercizio pubblico, almeno fino a quando non si sia dimostrato molesto. Per evitare i teppisti e gli Hell's Angels, quindi, bisognerà intervenire in modo indiretto, e cioè mantenendo sempre ben pulito il parco assumendo un buon numero di spazzini: stradine e aiuole ben ordinate saranno sufficienti a tenerli lontani. Oltre all'ordinaria amministrazione del parco (gestione del personale, organizzazione dei punti di ristoro, predisposizione dei servizi), il gioco include anche una sofisticata sezione di gestione finanziaria che comprende l'andamento delle azioni della società, i rapporti con le banche, le negoziazioni coi sindacati. Insomma, oltre a essere divertente, *Theme Park* potrebbe tranquillamente essere usato come "business game" nelle facoltà di Economia e Commercio.

• *Pentothal*

Si ringraziano Play Game Shop e Alex Computer (Torino)

Ahi ahi! Le nostre attrazioni si stanno guastando: urge manutenzione.

Non dimenticate di disegnare una buona rete di sentieri di collegamento.

THEME PARK

L'essenza di una partita a *TP* sta tutta nell'accurata gestione dei "trade-off", cioè di quei fattori che si influenzano vicendevolmente e inversamente, come i piatti di una bilancia. Aumentare le probabilità di vincita nelle bancherelle che mettono in palio dei premi, attira i clienti ma può generare una perdita finanziaria; d'altronde, rendere le vincite troppo difficili dissuade gli avventori dal tentare la sorte: meglio quindi tenere basse le probabilità aumentando nel contempo il valore (e l'attrattività) dei premi. È veramente eccezionale il tessuto causale che lega fra loro gli elementi più diversi: se le toilette non vengono pulite a dovere cominciano a esalare effluvi mefitici e se per caso si trovano vicino all'uscita delle montagne russe, i clienti appena scesi (con lo stomaco già in subbuglio) sentendo una tale puzza si mettono a vomitare, innescando una disastrosa quanto esilarante reazione a catena! Questa profondità fa di *TP* un'esperienza davvero unica: peccato solo che il controllo tramite joypad sia un po' macchinoso.

AGIRE & PENSARE

A ○○○○● P

3DO

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La struttura di gioco è immediata e coinvolgente, ma allo stesso tempo profonda e complessa. Quel che è un po' meno immediato è il controllo tramite joypad

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Lo stile grafico è quello tipico dei giochi Bullfrog: pochi effetti speciali e trovate spettacolari ma un'enorme attenzione al dettaglio e alle simbologie

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il livello di complessità è personalizzabile in modo tale da garantire sia il divertimento immediato che la sfida sul lungo e lunghissimo periodo

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le melodie e gli effetti sono sempre informativi e segnalano ciò che sta accadendo nel parco: il risultato, però, è un po' disarticolato

0 50 60 70 80 90 100

3DO **85**

SOTTO CONTROLLO

Per diminuire il valore selezionato

Per aumentare il valore selezionato

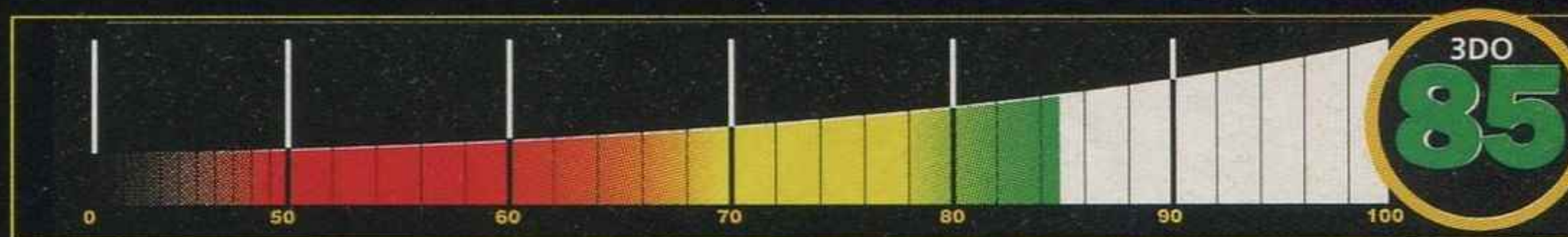
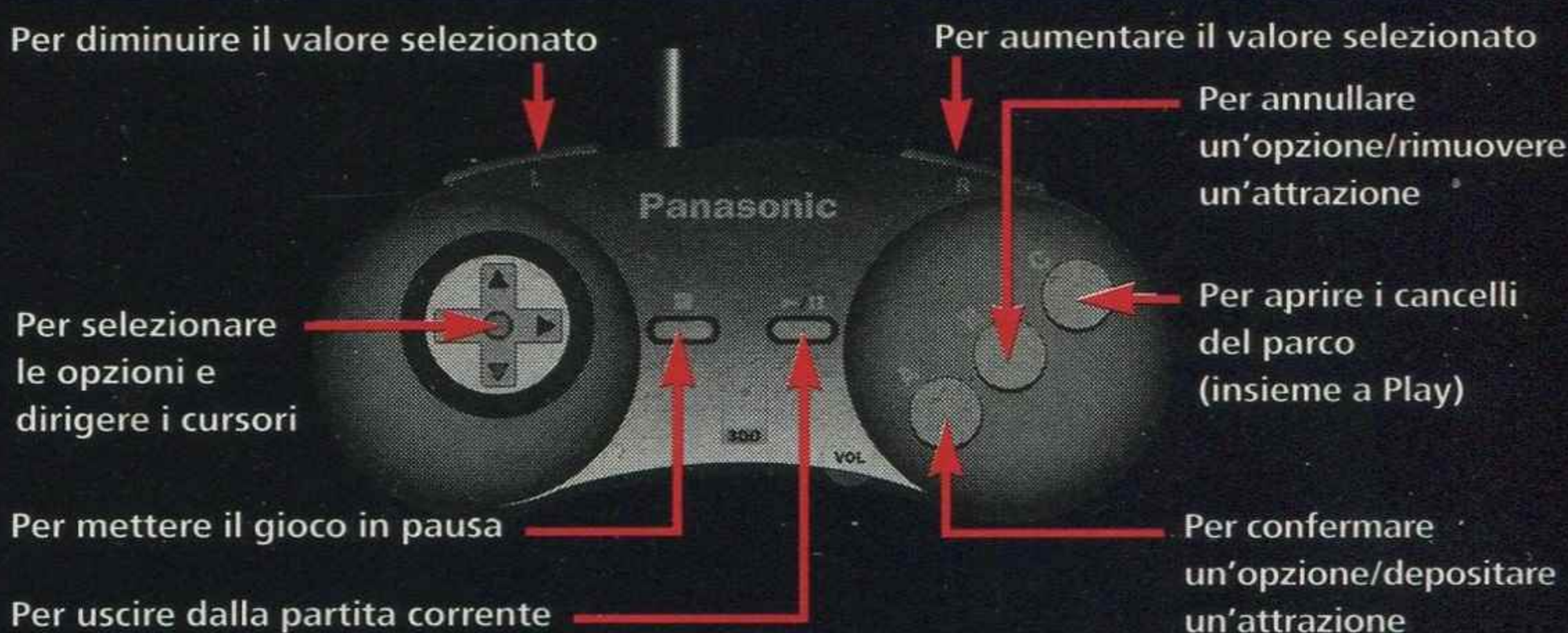
Per annullare un'opzione/rimuovere un'attrazione

Per aprire i cancelli del parco (insieme a Play)

Per selezionare le opzioni e dirigere i cursori

Per mettere il gioco in pausa

Per uscire dalla partita corrente

Per confermare un'opzione/depositare un'attrazione

Caratteristica della grafica Bulldog è l'enorme cura per il dettaglio.

Il nostro parco prospera! I clienti si stanno già accalcano ai botteghini.

Lo strambo tipo nell'angolo in basso a sinistra è il "Park Advisor".

LA STANZA DEI BOTTONI

In giochi complessi e profondi come *Theme Park* l'interfaccia che garantisce il miglior controllo è senz'altro il mouse. In questo caso, purtroppo, dobbiamo accontentarci di un joypad: l'interazione non è immediata e istintiva, ma una volta memorizzati gli automatismi, si rivela soddisfacente. Premendo il tasto Left, ad esempio, si richiamano le icone generali di controllo: eccole.

SENTIERI

Prima ancora di posizionare le attrazioni e i punti di ristoro, occorre disegnare il percorso lungo il quale i clienti dovranno camminare: è molto importante evitare che qualcuno possa uscire dal sentiero, perché potrebbe finire col farsi male mettendo il parco nei guai.

CODE

Il gabbiotto che funge da entrata per le singole giostre deve essere corredato da uno o più segmenti di sentiero costeggiati da cordoni: in queste aree i clienti potranno disciplinatamente mettersi in coda per salire sulle giostre, garantendo il tutto esaurito a ogni corsa.

ACCESSORI

Sono i dettagli che fanno di *Theme Park* un gioco speciale: anche se si è occupati a impiantare le attrazioni più moderne e spettacolari bisogna sempre tener presente la necessità di dotare il parco di elementi accessori ma importantissimi, come le toilette e le pareti di protezione.

RISTORAZIONE

I clienti amano scorrazzare sulle giostre, ma vogliono anche bere e mangiare! Se le attrazioni non sono affiancate da un congruo numero di punti di ristoro che garantiscano cibo e vivande a getto continuo, gli avventori saranno insoddisfatti e abbandoneranno senz'altro il parco.

GIOSTRE

All'inizio del gioco solo quattro tipi di giostra sono disponibili: per ottenerne di nuovi bisognerà investire risorse nella ricerca. Questo vale solo per il livelli di simulazione completa; al livello più semplice, invece, viene aggiunto un nuovo tipo di giostra alla fine di ogni esercizio.

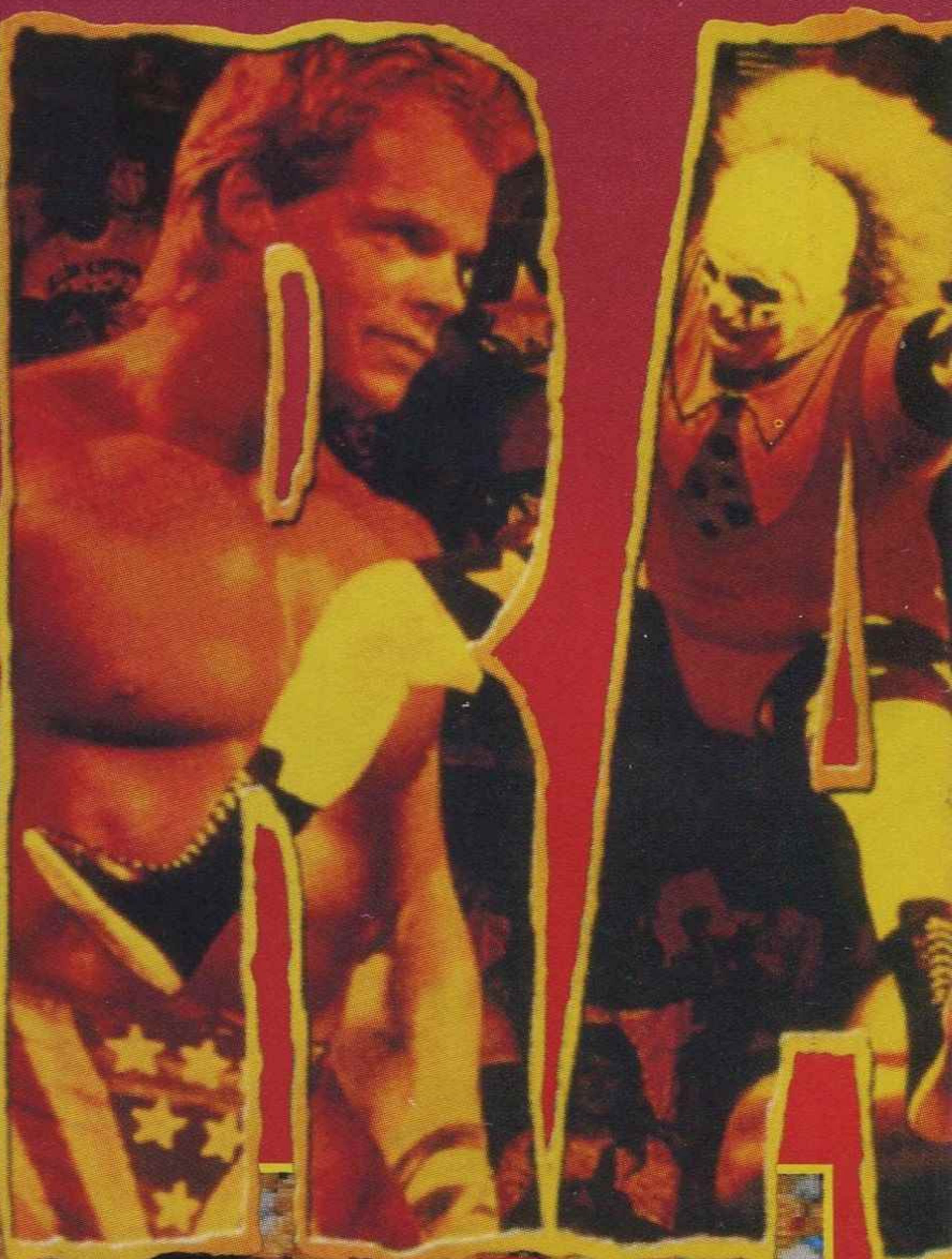
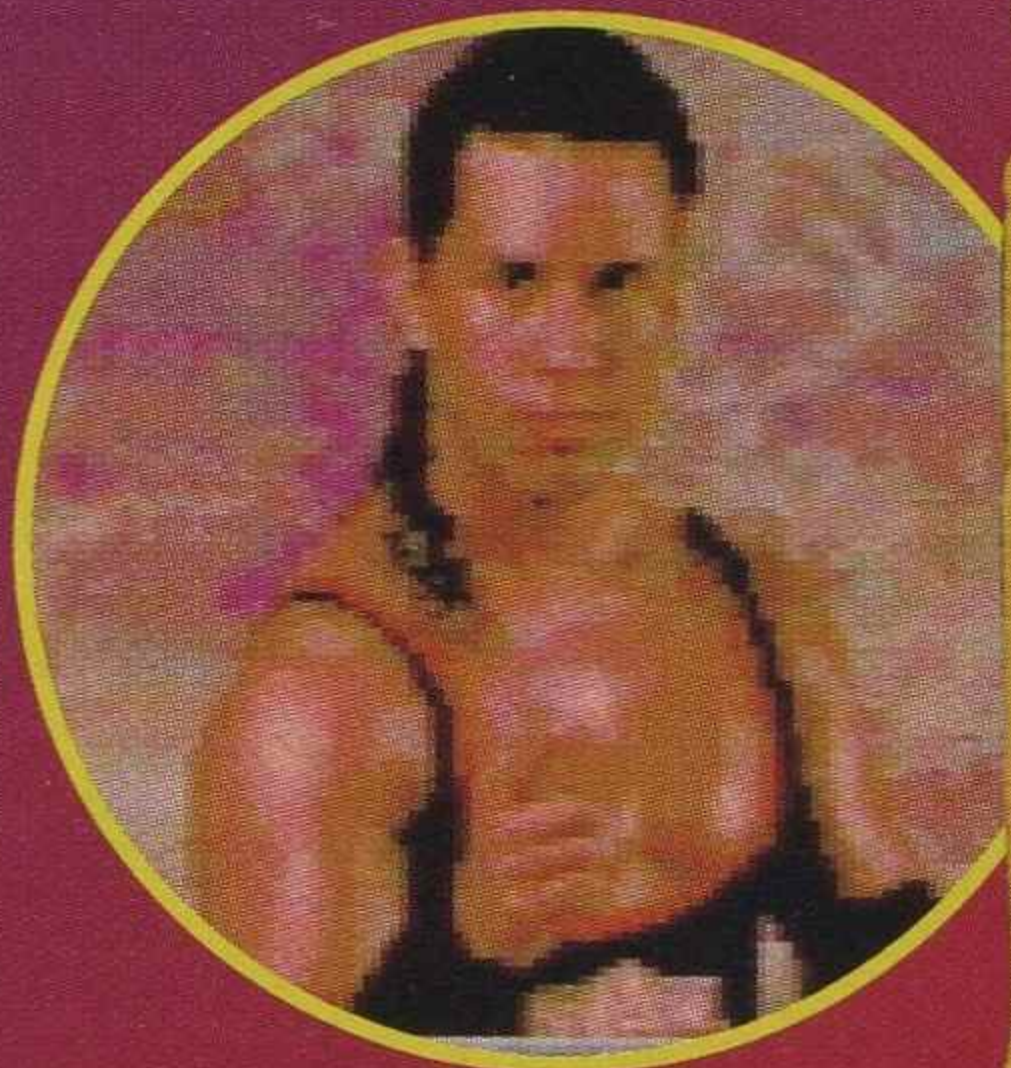
STAFF

Un buon manager deve saper delegare agli altri ciò di cui non può occuparsi personalmente: la gestione del personale è assolutamente fondamentale. Guardie, meccanici, spazzini e tecnici sono indispensabili al funzionamento del parco e devono essere motivati con buone paghe.

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 10

Personalmente, se proprio decido di fare le ore piccole davanti al televisore, preferisco cercare l'ennesima replica di "Agente Speciale" o de "Il Prigioniero", o magari un vecchio film di Woody Allen, (Sì, sì, certo... Lo sappiamo tutti cosa cerchi davanti al televisore la notte... NdGliAltri) piuttosto che guardare ipnotizzato due montagne di carne poco vestite che si saltano addosso, urlando come se sotto la doccia improvvisamente avessero perso i... gioielli di famiglia. Comunque, i gusti sono gusti e confesso che qualche volta anch'io ho guardato in azione Lex Luger o un altro bestione di turno.
In questo nuovo episodio della serie sono stati selezionati dodici tra i più cattivi e massicci lottatori dal panorama di star del campionato (c'è anche una timida signorina, tale Luna Vachon, la quale ha sicuramente studiato dalle Orsoline). Ogni personaggio ha lo stesso stile di combattimento della sua controparte umana, mosse speciali incluse. Quando selezionerete il vostro giocatore e l'antagonista, potrete valutare ogni personaggio in base alla sua velocità, al peso, alla forza e alla resistenza. Tutto è lecito, dal lottare fuori dal ring al cavare gli occhi all'avversario, dalla presa alla gola alla distruzione di sedie e secchi sulla testa dei nemici, suonare il gong con la

L'arbitro sta contando. Per il lottatore schienato si mette male.

Anche se è contro le regole, anche l'arbirtro può essere colpito.

AHIA, CHE SLEPPA!!!!!

Ci sono varie modalita' di gioco in cui i nostri tipacci (e tipaccia relativa) possono menarsi a sangue:

LOTTA UNO CONTRO UNO

Il modo più classico, fino al logoramento dell'avversario; ulteriormente suddiviso in "al primo atterramento", "rissa" o "torneo".

A SQUADRE

Un torneo in cui la vostra coppia di atleti deve combattere con altre cinque squadre, scelte a caso. Quando sarete stremati potrete passare la mano al vostro partner.

MISCHIA

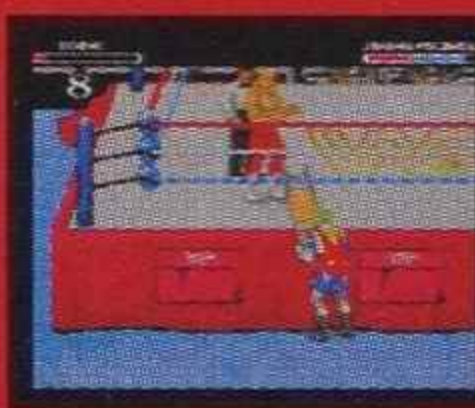
Ovvero: botte da orbi! Con i vostri compagni, due a due, dovrete inchiodare al suolo gli avversari o farli squalificare.

SERIE SOPRAVVISSUTI

Quattro lottatori contro quattro, con più azione che nel gioco a squadre. Tutti e quattro i nemici devono essere eliminati.

SCONTRO REALE

Si inizia con due lottatori, poi a intervalli regolari altri contendenti arrivano a complicare le cose. Dovrete buttare i cattivacci fuori dal ring.

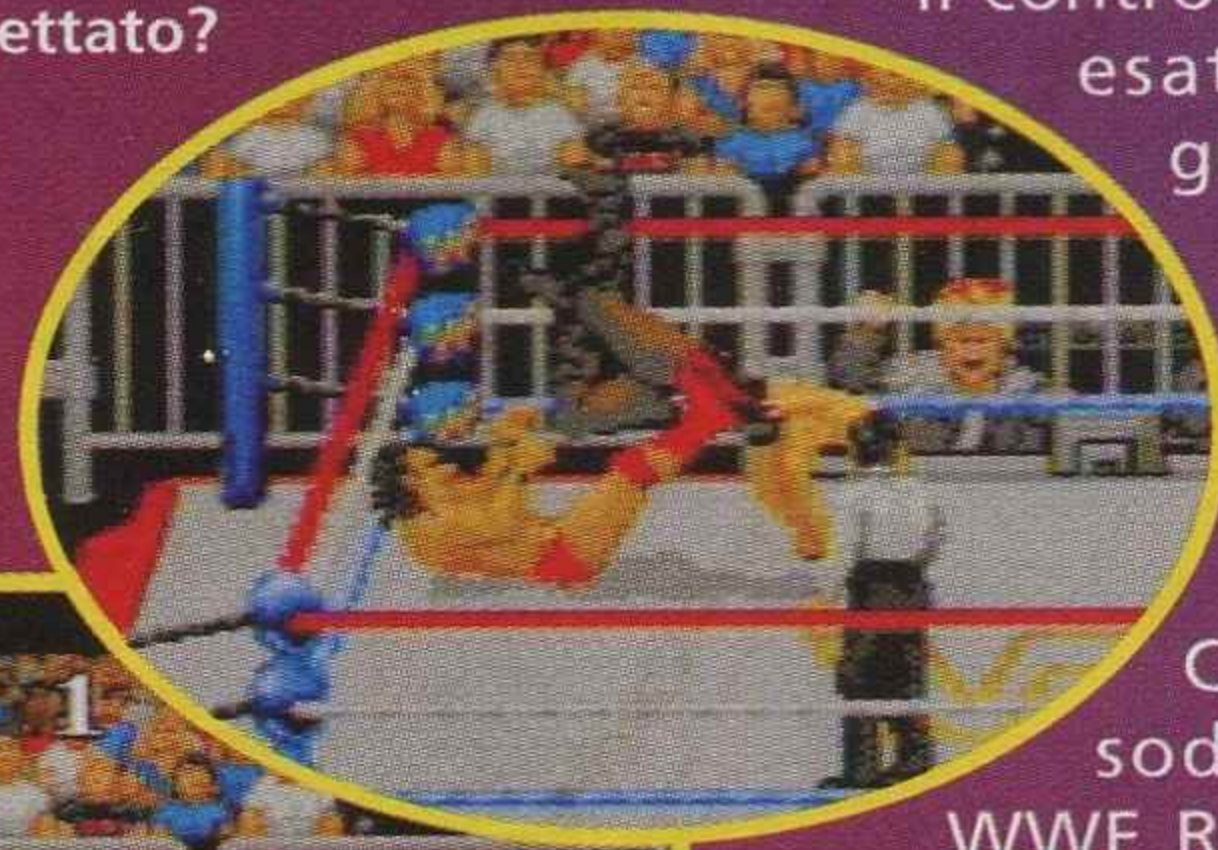
RESISTENZA BESTIALE

La rissa più mostruosa! Se atterrerete un avversario, immediatamente un suo compagno verrà a dargli manforte. Si può arrivare al totale di sei contro sei (scusi, lei scende alla prossima?).

Quando i lottatori sono fuori dal ring inizia il conteggio, dopo 20 secondi sono entrambi squalificati.

Come nella migliore delle tradizioni, colpire con una sedia l'avversario, è uno dei passatempi preferiti.

loro zucca o mettere KO l'arbitro... Pensa un po'! Detto questo però, voglio anche che sappiate che questo gioco - perdonatemi la franchezza - è una vera ciofeca.
Per cominciare, la grafica è davvero scarna, con sprite praticamente uguali l'uno all'altro e animati malissimo. Vogliamo parlare della giocabilità? Prendete, ad esempio, il lock up, posizione in cui i due combattenti si agganciano e ognuno deve sollevare l'altro e lanciarlo verso le corde. Come fare? Pestando ripetutamente su un certo tasto (davvero originale!). Precisiamo anche che il controllo sui giocatori non è esattamente da urlo e, già che ci siamo, stendiamo un velo pietoso sugli altri aspetti di questo gioco (vi rimando al caustico commento).
Credetemi, anche l'episodio dell'anno scorso, WWF Royal Rumble, che già non era il massimo, era sicuramente realizzato meglio di questo. Insomma, se proprio andate pazzi per il wrestling, dategli un'occhiata in una serata con gli amici particolarmente morta, altrimenti non fatevi del male.

• *Nexus*

Una presa di strangolamento. Il regolamento non la consente, ma qualcuno lo ha mai rispettato?

Sollevando la gamba dell'avversario, si rende più difficile una sua reazione.

L'arbitro è il primo a essere impressionato dalla brutalità dell'incontro.

Luna, la terribile ragazza lottatrice, si esibisce in una letale presa ai danni di Razor Ramon.

WWF RAW

Parliamoci chiaro: già faccio fatica a considerare il wrestling in sé come uno sport, anche se ammetto che abbia un certo suo fascino perverso; ma questo gioco non ha nulla di sportivo. È soltanto l'ennesimo picchiaduro in mezzo a una valanga di titoli che ormai si assomigliano un po' tutti. E non funziona nemmeno se lo considerate da questo punto di vista: la giocabilità è scarsa, la grafica raffazzonata, non ha neppure quel tantino di "ultraviolenza" che di questi tempi va tanto di moda. È datato, il tutto sa di stantio e i suoi programmatori non meritano certo un plauso per creatività o originalità. Forse sono stato troppo severo? Non credo: in fondo, in un momento in cui l'industria dei videogiochi ci chiede di mettere pesantemente mano al portafoglio per le nuove console, promettendoci mirabolanti prodigi tecnici, non c'è più spazio per tanti giochi mediocri come questo. Aspettiamo titoli migliori.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ 5/10

È lento, frustrante, noioso. L'unica cosa da salvare è la modalità a quattro giocatori; ma secondo voi può bastare?

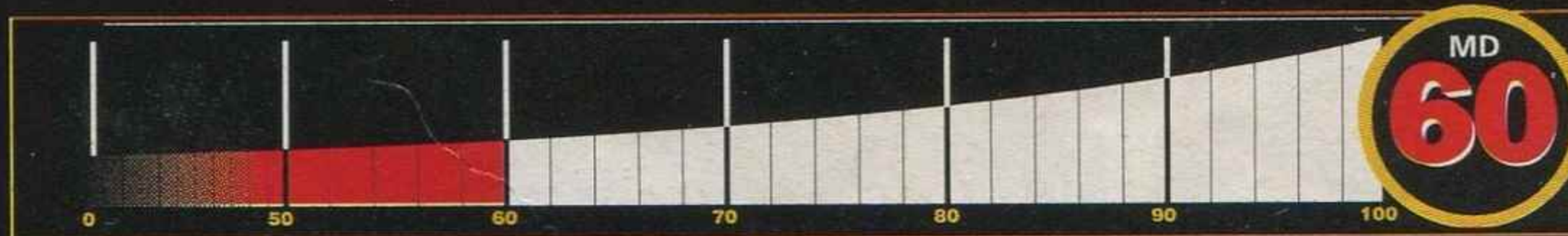
GRAFICA 4/10

Animazioni pessime, sprite indistinguibili. Va bene solo la presentazione iniziale dei lottatori

SFIDA 7/10

I dieci livelli di difficoltà forse possono costituire una sfida, ma non credo: la vera sfida sta nel sopportare il gioco per più di un'ora!

SONORO 5/10

Brevissime siglette individuali per i giocatori e il consueto repertorio di grugniti e lamenti per i colpi ricevuti

MD **60**

SOTTO CONTROLLO

Pausa
Per dare pugni all'avversario
Per dare calci
Per correre
Per muovere i lottatori dentro e fuori dal ring

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1-2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

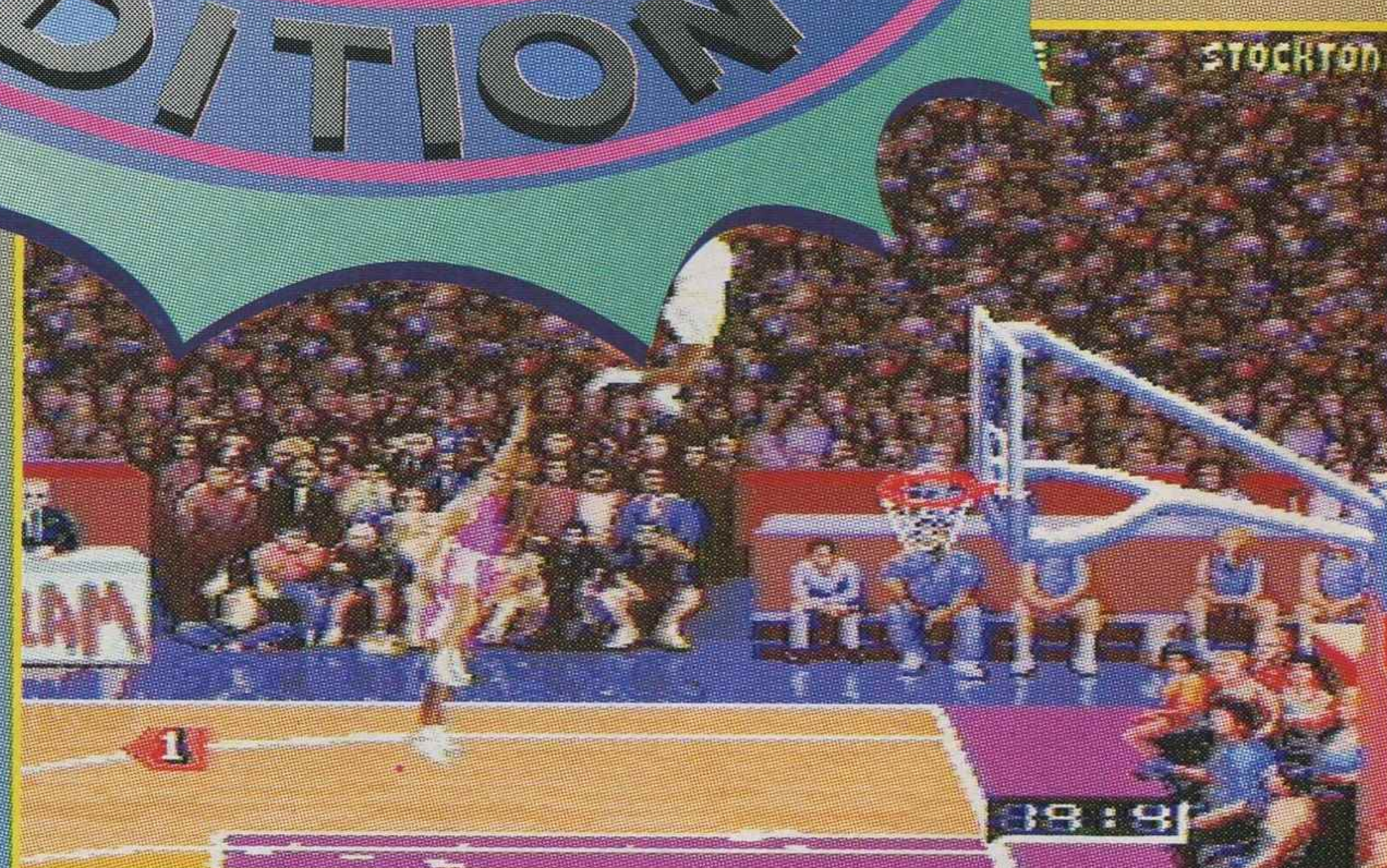
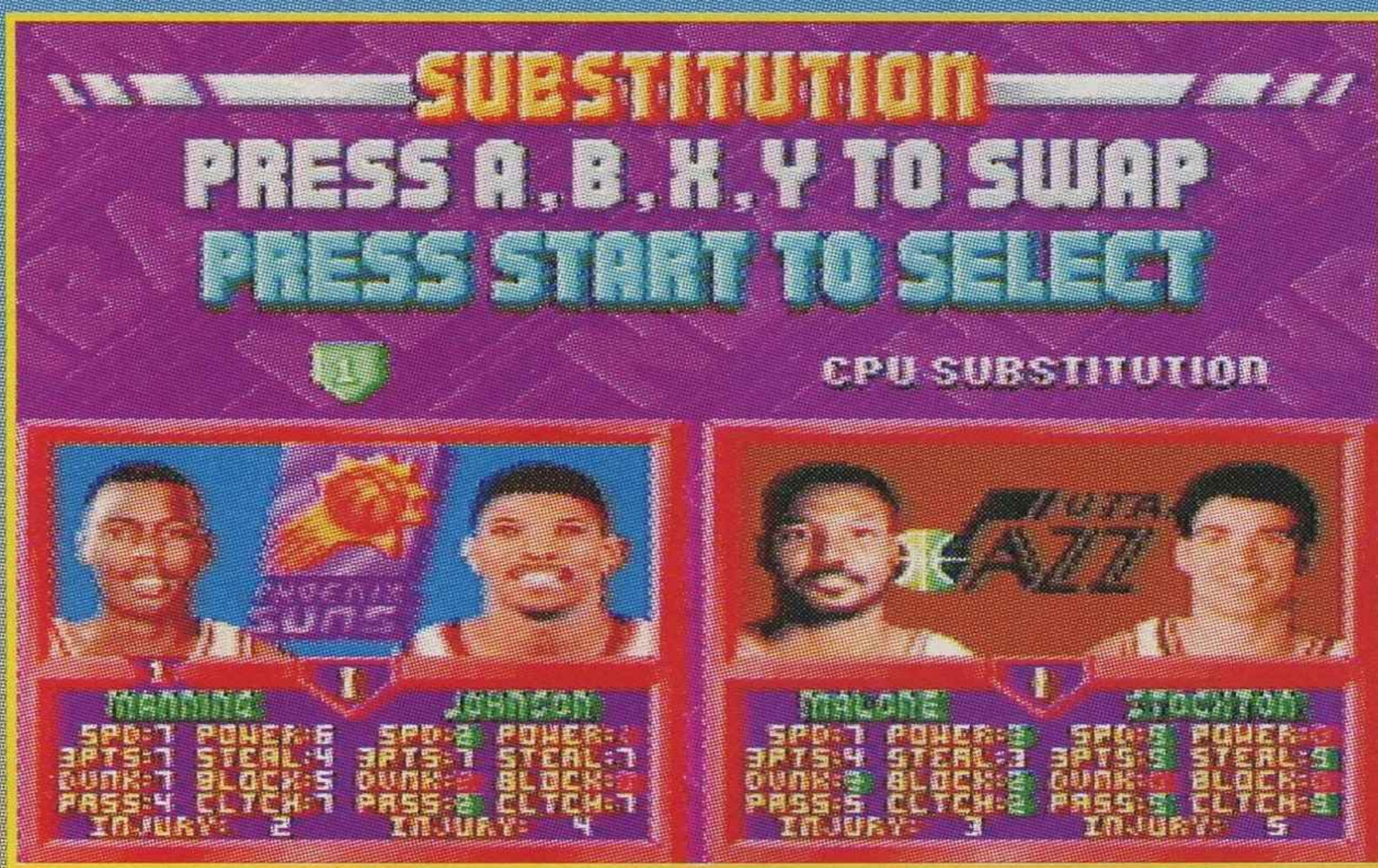
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Qualche tempo fa, in sala giochi, apparve un gioco di basket che rivoluzionò, per molti aspetti, il sistema di giocare a questo genere grazie a un'azione di gioco frenetica e iper-realistica, a una grafica eccezionale e accattivante, a un sonoro da commento televisivo ma, soprattutto, grazie a una serie di "mosse speciali" e di super salti che ricordano *Street Fighter II* più che altri titoli sportivi. Stiamo parlando, naturalmente, del coin-op di *NBA Jam*, che riscosse un grandissimo successo di critica e di pubblico e che venne subito (o quasi) convertito per Super Nintendo e Mega Drive.
Ora, dopo diversi mesi dall'uscita della versione originale, ecco un'edizione torneo di tale gioco... Ma in cosa consiste questa edizione torneo? Beh, cominciamo col descrivere il gioco in tutte le sue principali caratteristiche, per coloro che non hanno visto la vecchia edizione o non hanno potuto leggere la recensione apparsa su Game Power...
Giocherete controllando uno dei due giocatori della vostra squadra in campo (potrete scegliere la coppia di cestisti tra le combinazioni dei cinque giocatori che formano la squadra). Vi alternerete al lancio d'inizio con l'altro giocatore e dovrete, natural-

Il salto iniziale della partita: il tempismo è fondamentale.

Un'azione spettacolare: ma non avete ancora visto niente.

Questo che vedete a lato è un salto eccezionale, una delle super-mosse che potrete compiere con i vostri giocatori grazie ai bonus e ai power-up che guadagnerete giocando o che potrete raccogliere sul campo di gioco.

A nulla sono servite le nostre disperate azioni difensive: l'attacco avversario è spietato e veloce, caratterizzato da tiri precisi anche da tre punti.

La grande varietà di squadre a vostra disposizione, unita all'opzione di gioco a due, rende *NBA Jam* un gioco particolarmente longevo e divertente.

Una volta scelta la squadra, con i tasti indicati nell'immagine potrete scegliere due dei cinque giocatori inseriti nel gioco, più un terzo in panchina.

mente, battere la squadra avversaria a colpi di canestri selvaggi.
Vedrete bonus sul campo (power-up che possono aumentare le caratteristiche dei vostri giocatori) e potrete fare salti e canestri eccezionali semplicemente continuando a infilare la sfera per alcune volte consecutivamente. Se siete dei puristi del basket queste "innovazioni" da gioco di piattaforme potranno farvi storcere il naso, ma vi assicuro che sono perfettamente inserite nel gameplay e risultano divertentissime!
Una delle novità principali è la possibilità torneo (da cui prende il nome il gioco): dovrete battere tutte le squadre avversarie consecutivamente (uno sforzo veramente colossale) in modo da accedere a squadre e personaggi speciali (pare che ne siano stati inseriti ben 33, tra cui quelli di *Mortal Kombat* e altri). Potrete anche scegliere un terzo giocatore da tenere "in panchina", pronto per sostituire uno dei due in campo.
E poi, naturalmente, ci sono salti e acrobazie del tutto nuove che aumentano il divertimento, nonché statistiche ancora più approfondite e accurate che potranno interessare gli appassionati tra uno scontro e l'altro. Forse non vale la pena di riacquistare la cartuccia se già avete la vecchia edizione... Altrimenti, si tratta sicuramente di un titolo consigliato.

• Scarlet (Quello vero!)

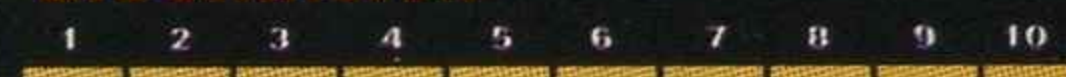
La palla infuocata a canestro è uno degli effetti più caratteristici di questo gioco.

NBA JAM - TOUR. EDITION

Gli appassionati di giochi sportivi troveranno pane per i loro denti in questo *NBA Jam Tournament Edition*: l'azione di gioco è così veloce e divertente da incollarvi letteralmente al video per ore, cercando di perfezionare salti, lanci e tattiche di gioco contro questa o quella formazione. L'inserimento di tutte le squadre delle due coste permette una tale varietà di gioco da non stancarsi praticamente mai dei giocatori... Inoltre, anche quando arriverete a conoscere a memoria ogni singolo giocatore potrete comunque giocare contro un amico, aumentando esponenzialmente il divertimento offerto da questo titolo. Le opzioni aggiuntive di questa edizione torneo non sono essenziali: il gioco andava già bene così com'era prima di questo "upgrade", comunque male non fanno di certo, e se dovete scegliere una versione da acquistare, prendete senza ombra di dubbio questa.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

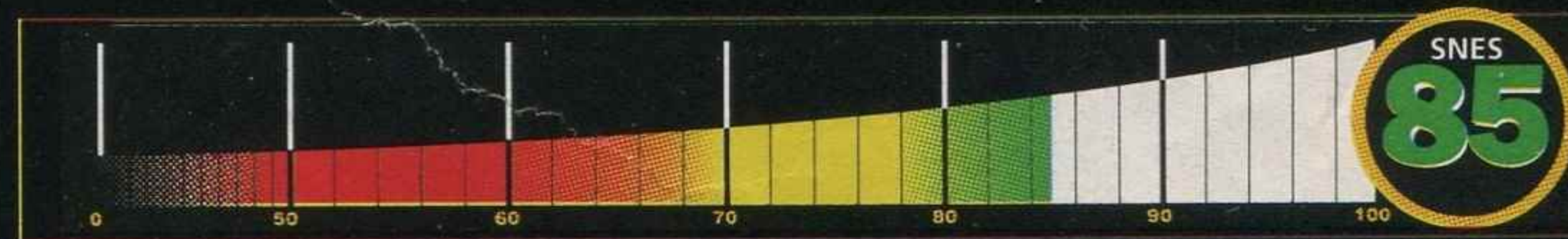
SUPER NES

GIOCABILITÁ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il sistema di controllo è semplice e la giocabilità immediata e divertentissima!

GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Abbiamo abbassato leggermente i voti parziali rispetto alla versione originale, soltanto per il tempo che è passato senza miglioramenti apprezzabili...

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Rimane divertente e difficile: l'opzione torneo aumenta la sfida e la longevità del titolo

SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gli effetti sonori, le musiche e le digitalizzazioni contribuiscono al realismo di gioco con efficacia

0 50 60 70 80 90 100

SNES 85

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il giocatore

Pausa

Per passare/rubare palla

Per tirare/saltare

N.B.: i tasti sono riconfigurabili a piacere

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

MICHAEL JORDAN

In una scuola elementare di Chicago dei bambini stanno scrivendo un tema dal titolo "Cosa farò da grande". Una delle allieve consegna il foglio dopo aver scritto una sola, significativa, frase: "Io da grande non farò assolutamente nulla. Perché mio zio è Michael Jordan". La sveglia nipotina ha già una visione straordinariamente chiara della vita e non le si può dare torto: il facoltoso zio ha infatti ormai travalicato lo status di campione sportivo e ha acquisito, nella cultura americana, l'immagine di vera e propria icona popolare, come Mickey Mouse, Marilyn Monroe o le moto Harley Davidson. Non c'è quindi di che stupirsi se il personaggio-Jordan è stato calato, con tanto di calzoncini e pallone da basket, nel bel mezzo di un videogioco; e tanto meno bisogna meravigliarsi se il gioco in questione non è una simulazione cestistica, ma un platform-adventure dei più classici: MJ è l'eroe degli adolescenti americani e se c'è una missione da compiere non deluderà certo il suo pubblico, sia che si tratti di portare i Chicago Bulls al titolo NBA, che di salvare i suoi compagni di squadra dalle insidie che i programmatori della Electronic Arts gli hanno costruito intorno.

MJ:CitWC è quindi un platform-adventure: i teammate di Jordan sono stati imprigionati e nascosti da alcune, non meglio definite, creature malvagie. Al nostro prode eroe toccherà il compito di esplorare una serie quasi infinita di livelli che si dipanano lungo i quartieri della Città Ventosa (non Trieste, Chicago) raccogliendo chiavi colorate, che serviran-

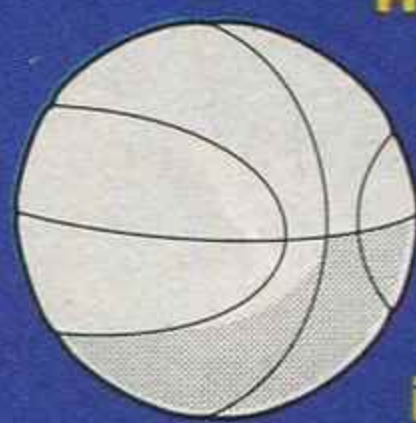
Chicago, alias The Windy City, in tutta la sua magnificenza. L'avventura del nostro cestista si svolge proprio qui.

In una casa diroccata, l'unico modo per essere tranquilli è avere un pallone.

Le speciali palle da basket di Michael lo aiutano in ogni situazione.

SFERE COLORATE

Avete visto che bel titolo ha questo box? Sarebbe stato facile scegliere qualcosa come "Questione di palle", "Un gioco con le palle", "Bisogna avere le palle", o "Le palle di Michael Jordan". E invece niente, ho saputo resistere, e merito quanto meno la vostra gratitudine (un assegno va bene lo stesso). Comunque, chiamatela come meglio preferite, eccovi una rassegna sulle armi che avete a disposizione in *MJ: CitWC*.

PALLA BIANCA

Ha la caratteristica di passare attraverso i muri: in questo modo potete raccogliere oggetti altrimenti irraggiungibili. Basterà che la palla, una volta lanciata, li tocchi, e saranno vostri. Ectoplasmica.

PALLA BLU

Trasforma i nemici in un ammasso di ghiaccio gocciolante: in questo stato possono essere tranquillamente distrutti con un'altra pallonata. Bisogna però essere rapidi, altrimenti ritornano normali. Criogenica.

PALLA VIOLA

Questa è strana e interessante dal punto di vista fisico/geometrico. Dunque: rimbalza quando tocca una superficie orizzontale e si divide in due se la superficie è, viceversa, verticale. Euclidea.

PALLA ROSSA

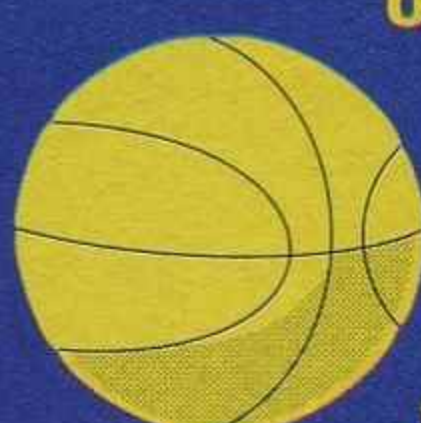
È infiammata e picchia di brutto, infliggendo un danno doppio ai nemici colpiti. Se schiacciata a terra, inoltre, crea una striscia di fuoco che serpeggia e si diffonde lungo il pavimento. Pirica.

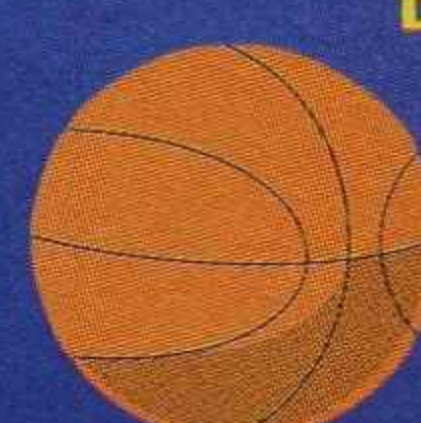
PALLA D'ORO

È una specie di palla a ricerca calorica: una volta lanciata insegue i nemici che si trovano nelle vicinanze e li colpisce implacabilmente. Con questa la mira è solo un accessorio superfluo. Pervicace.

PALLA NERA

Jordan l'ha presa per sbaglio dalla sua borsa da bowling: una volta lanciata, infatti, prende a rotolare sul pavimento. Se schiacciata a terra, invece, esplode come una vera e propria bomba. Volvente.

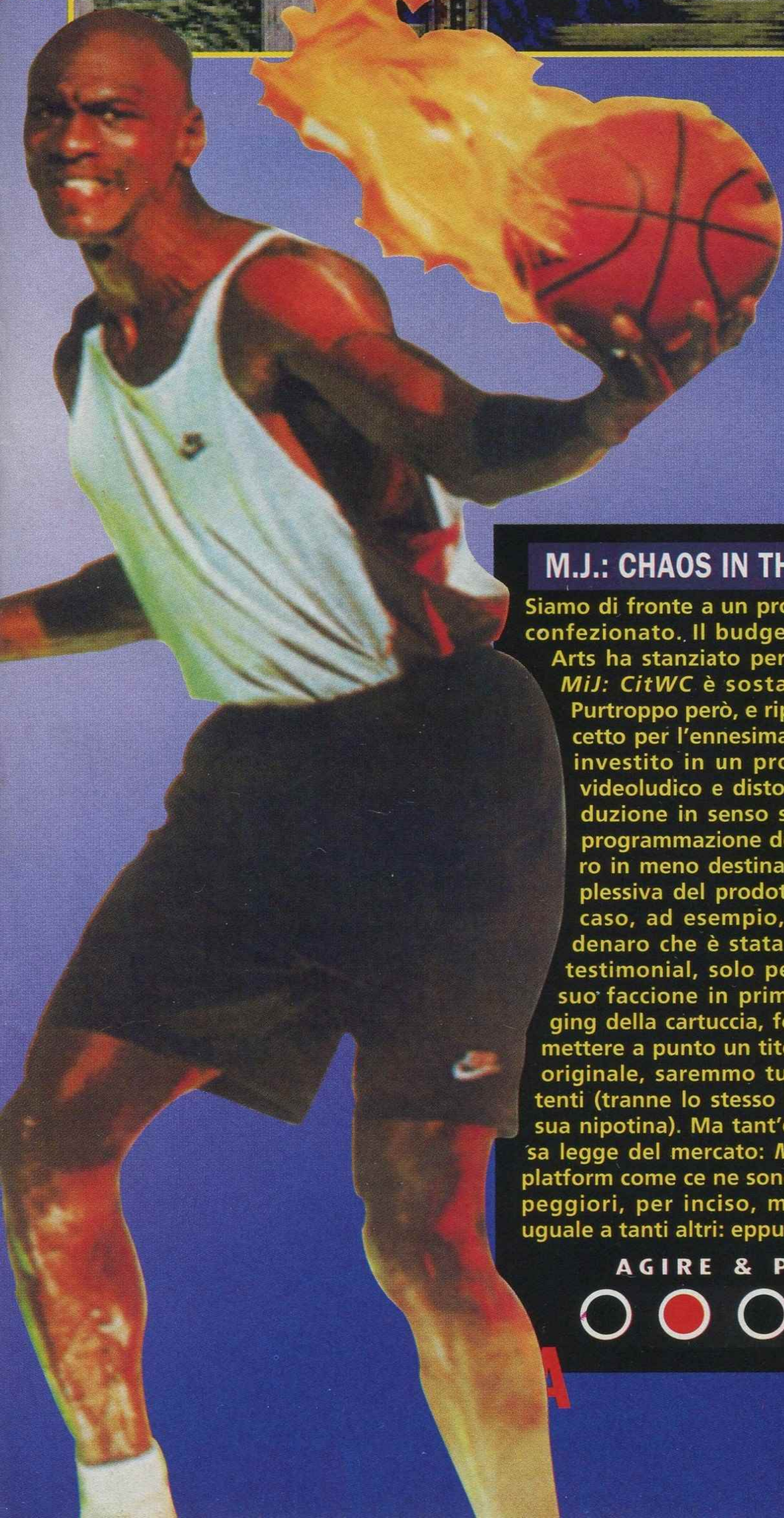
PALLA GIALLA

Una specie di smart bomb travestita da palla da basket. Una volta schiacciata, questa palla-terremoto fa tremare tutto ciò che la circonda mettendo fuori combattimento i nemici sullo schermo. Tellurica.

PALLA ARANCIONE

Da ultimo, ecco il primato della normalità! Questa è la palla di default, la meno speciale ma anche la più fedele: è disponibile in quantità illimitata ed è sempre pronta a soccorrere MJ nei momenti di difficoltà. Rotonda.

CHAOS IN THE WINDY CITY

no ad aprire porte dotate della serratura corrispondente, e affrontando creature repellenti, come enormi bulbi oculari meccanici o strani zombie con un pallone al posto della testa. Le armi a disposizione di "Air" sono, neanche a dirlo, dei palloni da basket dotati di caratteristiche e potenza offensiva differenti a seconda del colore (vedi box). Lungo i livelli si incontrano anche dei veri e propri canestri con tanto di tabellone: infilando il pallone si fa sgorgare da essi una bella doccia di bonus, oppure si azionano interruttori che aprono passaggi segreti, il che fa sempre piacere. Ma è proprio in queste occasioni che si rende evidente la caratteristica migliore di questo gioco: la fluidità delle animazioni. L'incedere di Michael Jordan, la sua impressionante elevazione e le spettacolari evoluzioni aeree sono riprodotte con grande efficacia e realismo, rendendo il controllo dello sprite particolarmente piacevole. Ciò nonostante, palloni da basket e schiacciate non vi devono ingannare: non è *NBA Jam*! Anzi, al di là di alcuni tratti esteriori, il basket non c'entra per nulla: Jordan dovrà sì saltare, ma solo per raggiungere piattaforme sospese o per evitare qualche avversario. Il nocciolo della questione sta tutto in un equilibrato mix fra precisione nel controllo dello sprite e attenzione alle componenti adventure come chiavi, serrature e interruttori nascosti. Ma per questo, a ben vedere, non c'era certo bisogno di scomodare Michael Jordan.

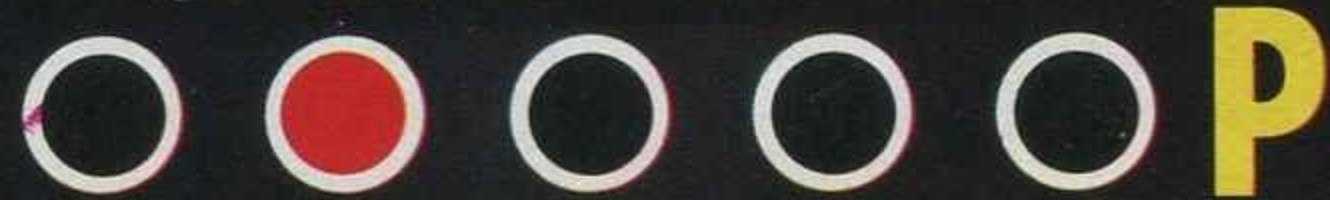
• *Pentothal*

Si ringrazia Queen Computer Shop (To)

Con maglietta e calzoncini "Air" si lancia in mitiche avventure (capirai).

La schermata pubblicitaria non poteva certo mancare in un titolo così.

M.J.: CHAOS IN THE WINDY CITY

Siamo di fronte a un prodotto curato e ben confezionato. Il budget che la Electronic Arts ha stanziato per la realizzazione di *MiJ: CitWC* è sostanzioso e si vede. Purtroppo però, e ripetiamo questo concetto per l'ennesima volta, ogni dollaro investito in un progetto di software videoludico e distolto alla fase di produzione in senso stretto (ideazione e programmazione del gioco) è un dollaro in meno destinato alla qualità complessiva del prodotto finale. In questo caso, ad esempio, se la carriolata di denaro che è stata elargita al celebre testimonial, solo per poter sbattere il suo faccione in primo piano sul packaging della cartuccia, fosse stata usata per mettere a punto un titolo più innovativo e originale, saremmo tutti più felici e contenti (tranne lo stesso Michael Jordan e la sua nipotina). Ma tant'è, questa è la famosa legge del mercato: *MJ: CitWC* è solo un platform come ce ne sono mille. Non uno dei peggiori, per inciso, ma sostanzialmente uguale a tanti altri: eppure venderà bene.

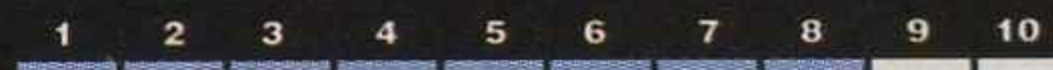
AGIRE & PENSARE

SUPER NES

GIOCABILITÁ — 8/10

Il controllo sui movimenti dello sprite è buono e particolarmente appagante nell'esecuzione delle schiacciate acrobatiche

GRAFICA — 7/10

I dettagli sono ben curati, ma il look complessivo è un po' scialbo a causa di una certa monotonia dei fondali e dei colori smorti

SFIDA — 8/10

Sull'abbondanza dei livelli non ci si può proprio lamentare: ce n'è una valanga. Il problema è mantenere alto l'interesse con una struttura di gioco un po' ripetitiva

SONORO — 7/10

Effetti sonori e musiche sono nella norma: pur piacevoli e ben realizzati, non rimangono impressi per nessun particolare motivo. Discreti, cioè sette

SNES 79

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare palla

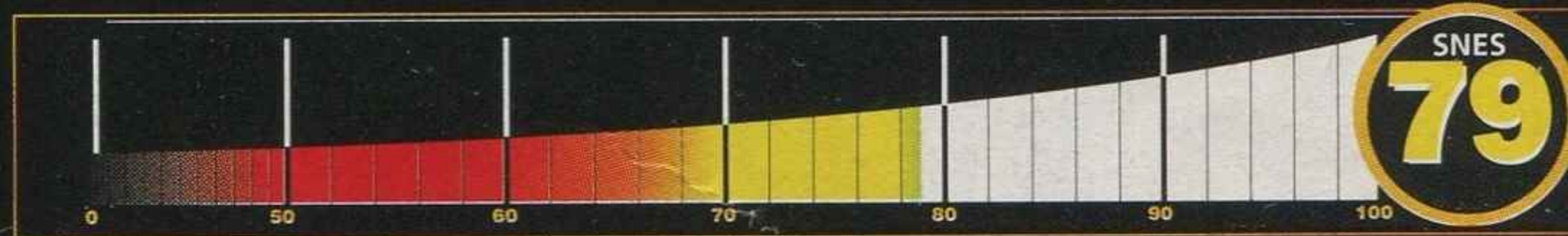
Per cambiare chiave selezionata

Per controllare Jordan

Per tirare la palla

Per schiacciare

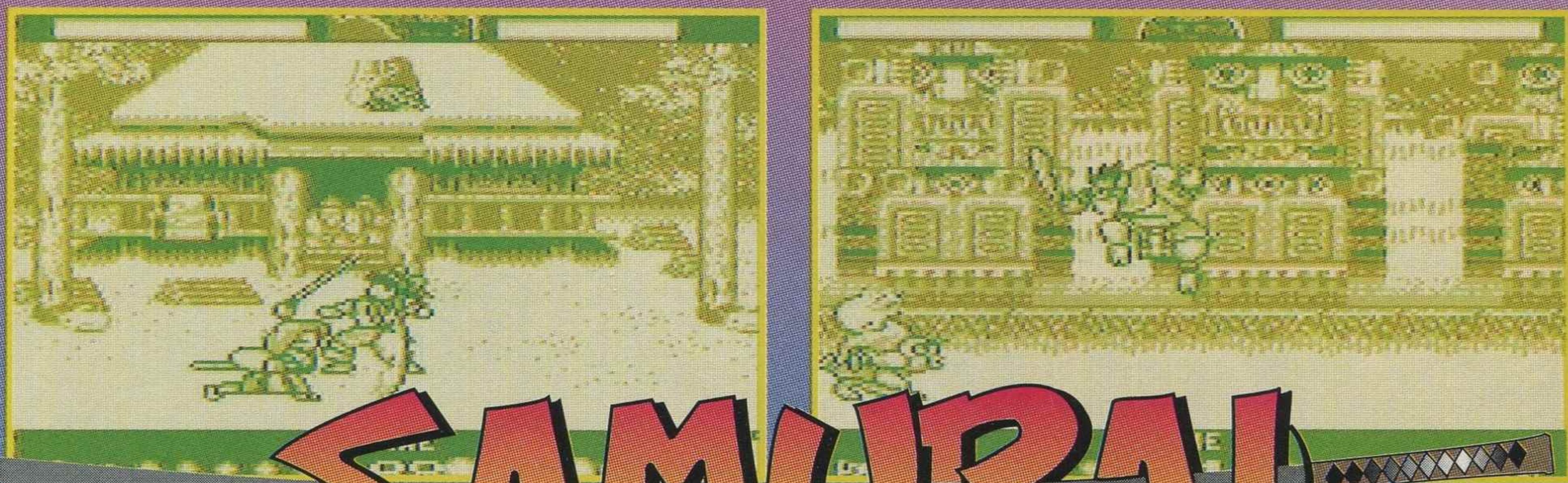
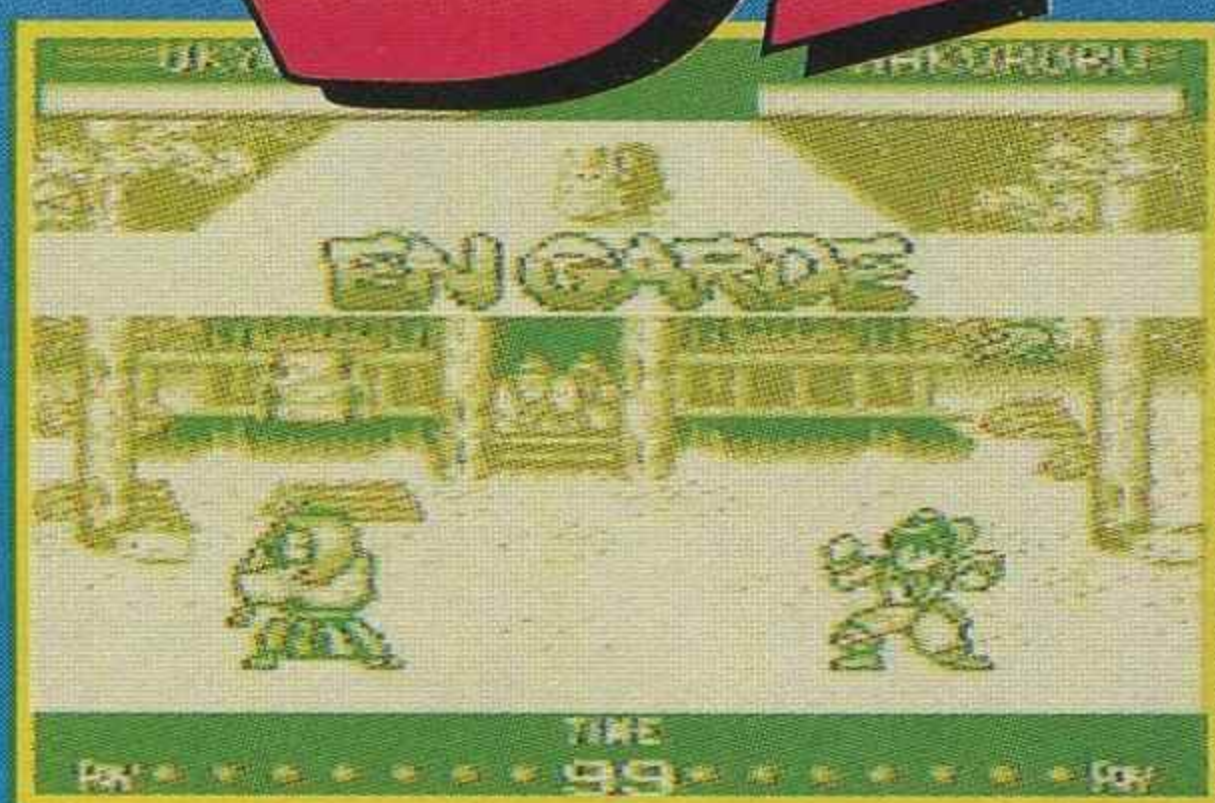
Per usare la chiave selezionata

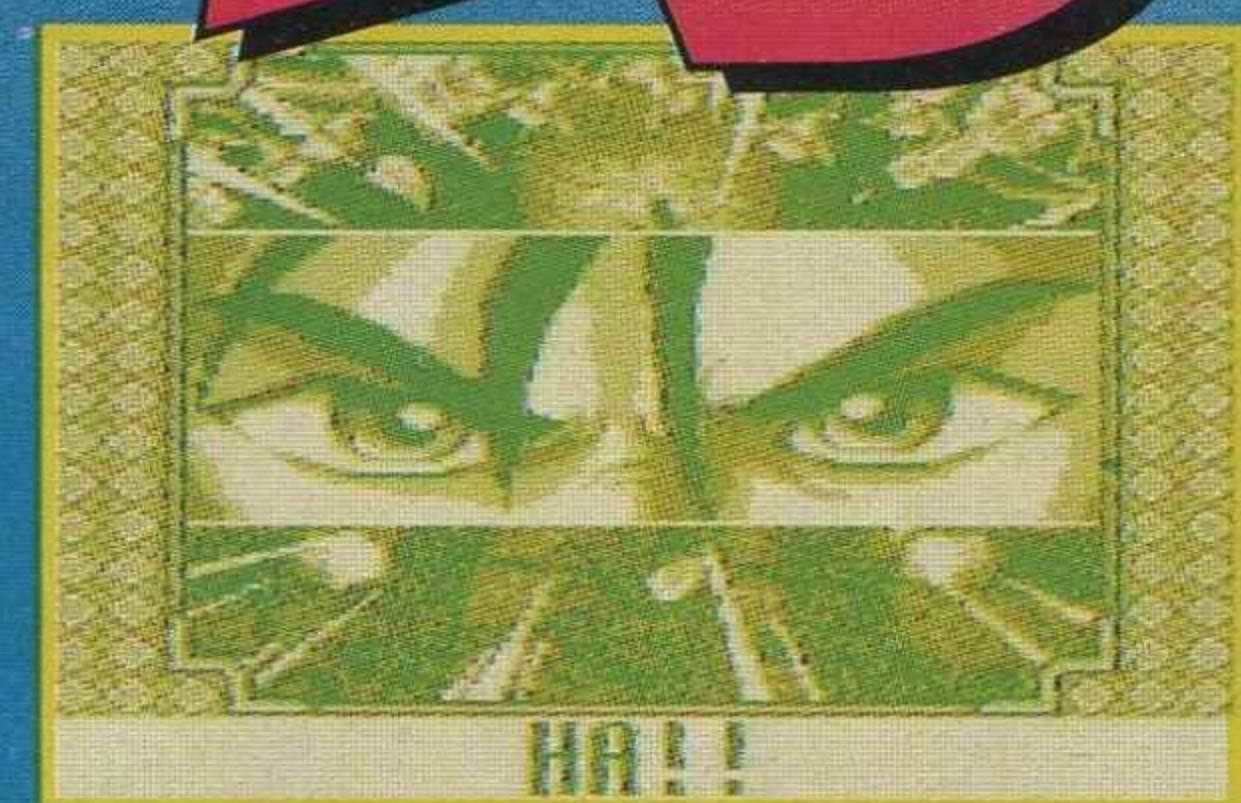
Per saltare

Casa: TAKARA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

SAMURAI SPIRITS

Giobbe scrisse: "All'inizio era il Verbo... Il complemento oggetto venne molto tempo dopo". Probabilmente, il comico partenopeo non si rese conto che un giorno l'intera storia dei picchiaduro avrebbe potuto rispecchiarsi nella sua illuminante frase. Anche al principio del genere summenzionato troviamo infatti un Verbo, la Capcom, e un successivo complemento oggetto, la SNK. Quest'ultima in particolare, che ormai da anni tenta disperatamente di realizzare qualcosa di innovativo per spodestare l'intramontabile progenitore, secondo il giudizio dei più è riuscita nel suo scopo grazie a *Samurai Spirits/Shodown*, titolo che presenta la rivoluzionaria possibilità di combattere con le armi bianche, anziché a mani nude come finora era regola e che adesso, grazie alla Takara, è stato convertito anche per il monocromatico Game Boy. I programmatori della software house in questione, dovendo rendere "commestibile" il mostro della SNK per il piccolo 8 bit di casa Nintendo, hanno provveduto quindi a sfrondarlo di alcuni particolari (come, stranamente, il punteggio) giudicati inutili nella versione casalinga.
Sfortunatamente però, colti da un improvviso raptus "tagliatorio", hanno reciso anche la giocabilità, menomando pure la grafica e la longevità per cui, alla fine di questo "trattamento", il gioco si trova a condividere con l'originale giusto il titolo e le mosse speciali, ma poco altro. Qualcuno direbbe che queste sono "fumisterie degne della Prima Repubblica", ma visto che siamo su Game Power e non sull'Espresso vi diciamo, molto più pragmaticamente, che tutto ciò ci ricorda gli anni '80, quando i videogiochi si compravano per la bellezza del disegno sulla confezione ed erano le licenze a fare la differenza.

• Gearloose

Si ringrazia Play Game Shop (To)

Come potete vedere i personaggi sono super deformed.

I fondali sono stati riprodotti il più fedelmente possibile.

Lo sguardo gelido del samurai vi congelerà il sangue! (?)

SAMURAI SPIRITS

Non venitemi a chiedere se la conversione è venuta bene. Non potete pretendere che uno dei capolavori per Neo Geo possa entrare, senza epurazioni di un certo tipo, nel piccolo Gibbi. Certo, lo spirito è lo stesso: delle fetecchie armate di spade, lance e armi da taglio, e da botta, assortite se le danno di santa ragione per il gaudio generale. Il cruccio dei programmatori, nel momento in cui si sono messi al lavoro per questa conversione, doveva essere sicuramente l'impossibilità di riprodurre l'effetto di zoom e l'accurata realizzazione grafica dei personaggi. Molto probabilmente, il solito personaggio oscuro, sempre messo da parte e trattato come una pezza da piedi dagli altri colleghi, deve aver avuto il lampo di genio e, di notte, mentre gli altri dormivano o erano intenti a fare altre cose, deve essersi messo al lavoro, realizzando dei progetti grafici dei combattenti in stile Super Deformed, garantendo così una buona giocabilità a questo titolo. Niente di che comunque.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME BOY

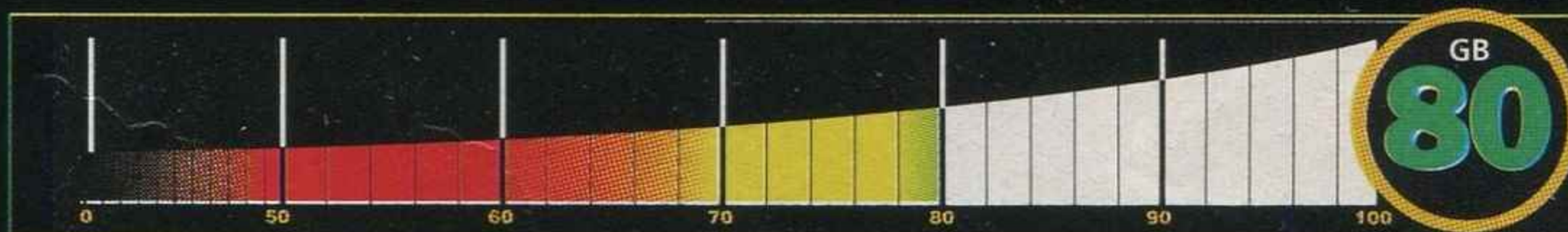
GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Le mosse speciali ci sono tutte, ma sono troppo difficili e casuali da realizzare

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
La grafica è piccola piccola ma è anche estramamente carina e funzionale

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il gioco è davvero troppo facile, e non credo sia il caso di aggiungere altro

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Le musiche accompagnano degnamente il gioco

0 50 60 70 80 90 100
GB 80

SOTTO CONTROLLO

Muove il personaggio
pausa
Spadata (o Pugno se avete perso l'arma)
Calcio

Casa: INTERPLAY
N°Giocatori: 1-8
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 2

CLAY FIGHTER 2
JUDGMENT CLAY

Uno dei fantasiosi scenari in cui dovrete combattere.

Io la plastilina non l'ho mai sopportata!
D'accordo, ci si poteva fare quel che si voleva. I personaggi più buffi, i mostri più strani, ma poi tutto, prima o poi si disfaceva. Capisco che questo concetto possa essere la massima espressione della caducità del Leopardi, ma i ceffoni che presi da mia madre quando misi un rinoceronte di plastilina in forno a 240 gradi, me li ricordo ancora.
La gioia, invece, regna sovrana nei 24 Megabittoni contenuti nella cartuccia, infatti per giungere al termine del gioco non dovrete far altro che sderenare con pugni, calci e mosse speciali i vostri avversari, le modalità di combattimento sono pressoché invariate rispetto ad altri giochi del genere, infatti, il passaggio al turno successivo lo si ottiene solo dopo aver vinto due incontri su tre, gli incontri si svolgeranno in ridenti località turistiche sponsorizzate dall'ente nazionale per il turismo di massa (adiposa).
Praticamente nulla di nuovo sul fronte dei picchiatosto (altra citazione dotta, eh eh) verrebbe da dire, ma non è così. Infatti *CF2*, a differenza degli altri cloni di *SF2* propone qualcosa di diverso, ossia

Come potete vedere la grafica del background è particolarmente originale e "fuori di testa"; d'altronde, con dei personaggi come questi, cosa vi aspettavate?

I personaggi nuovi sono divertentissimi e ben realizzati.

Hoppy è uno dei più simpatici e, come suggerisce il nome, riesce a compiere dei balzi prodigiosi, come quello in queste immagini.

i personaggi più simpatici che io personalmente abbia mai visto in un picchiaduro. Purtroppo, però, questa mia simpatia nei confronti dei succitati tipi non può esimermi dal denotare nell'ambiente videoludico una notevole mancanza di fantasia dovuta forse al fatto che le software house si stanno sbattendo non poco per i nuovi sistemi e a poco a poco si allontanano dagli ormai vetusti 16 bit (???) proponendoci i soliti titoli riveduti e corretti, comunque CF2 vanta un'ottima grafica un'eccellente giocabilità e un discreto sonoro, praticamente è un titolo che merita quantomeno di essere preso in considerazio[illegible] troppa, però.

• *Orzo-Roy*

CLAY FIGHTER II

CF2 è decisamente bello, solo che sà troppo di nuovo che avanza, nel senso che "avanza" perché questi picchiaduro sono veramente troppi e ormai il mercato ne è veramente saturo, ma la cosa che mi rende più triste è il fatto che purtroppo è il genere più richiesto e perciò continueranno a produrne valanghe con sommo gaudio da parte vostra che così potrete dare sfogo ai vostri più reconditi istinti, e finché lo fate solo con i videogiochi è un bene, e con esagerata gaiezza (se po' 'ddì?) da parte delle wafer house che con questi biscottini alle prugne rimpinguano le loro casse. Il fatto che i picchiaduro siano più prolifici dei ben noti conigli è noto anche oltre oceano, ma ciò non può togliere meriti a *CF2*, che è uno dei pochi giochi del genere che mi ha fatto sorridere, e vi assicuro che non è facile che io riesca a sorridere quando ho in mano un joypad e sullo schermo ci sono due tipi che se le danno di santa ragione. Pertanto posso solo dare un giudizio positivo al gioco in questione anche se purtroppo in esso non vi è nulla di realmente eclatante al punto da far gridare al miracolo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

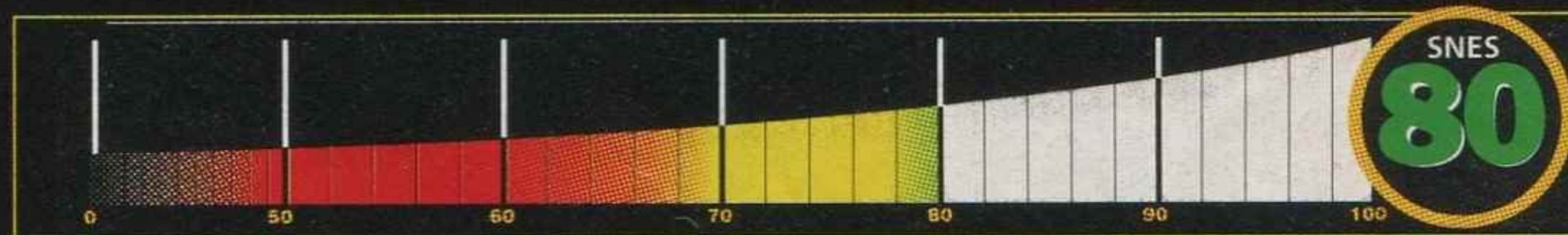
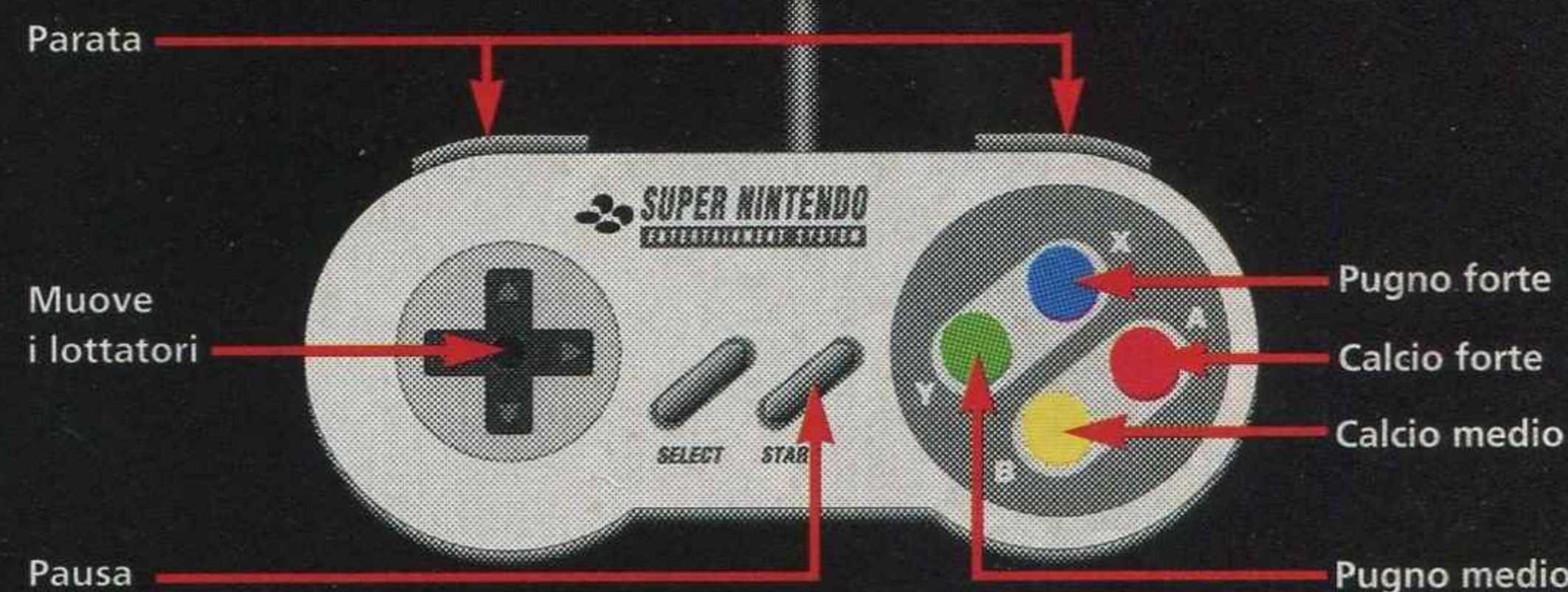
GIOCABILITÀ — 8/10
Decisamente buona, le mosse speciali sono facilmente eseguibili

GRAFICA — 8/10
Veramente carina i fondali sono coloratissimi e i combattenti decisamente ben fatti

SFIDA — 8/10
Discreta come nella maggior parte dei picchiaduro. È decisamente più bello se giocato con un amico

SONORO — 7/10
Senza né infamia né lode

SNES 80

SOTTO CONTROLLO

Parata
Muove i lottatori
Pausa
Pugno forte
Calcio forte
Calcio medio
Pugno medio

N.B. Tutti i tasti sono riconfigurabili

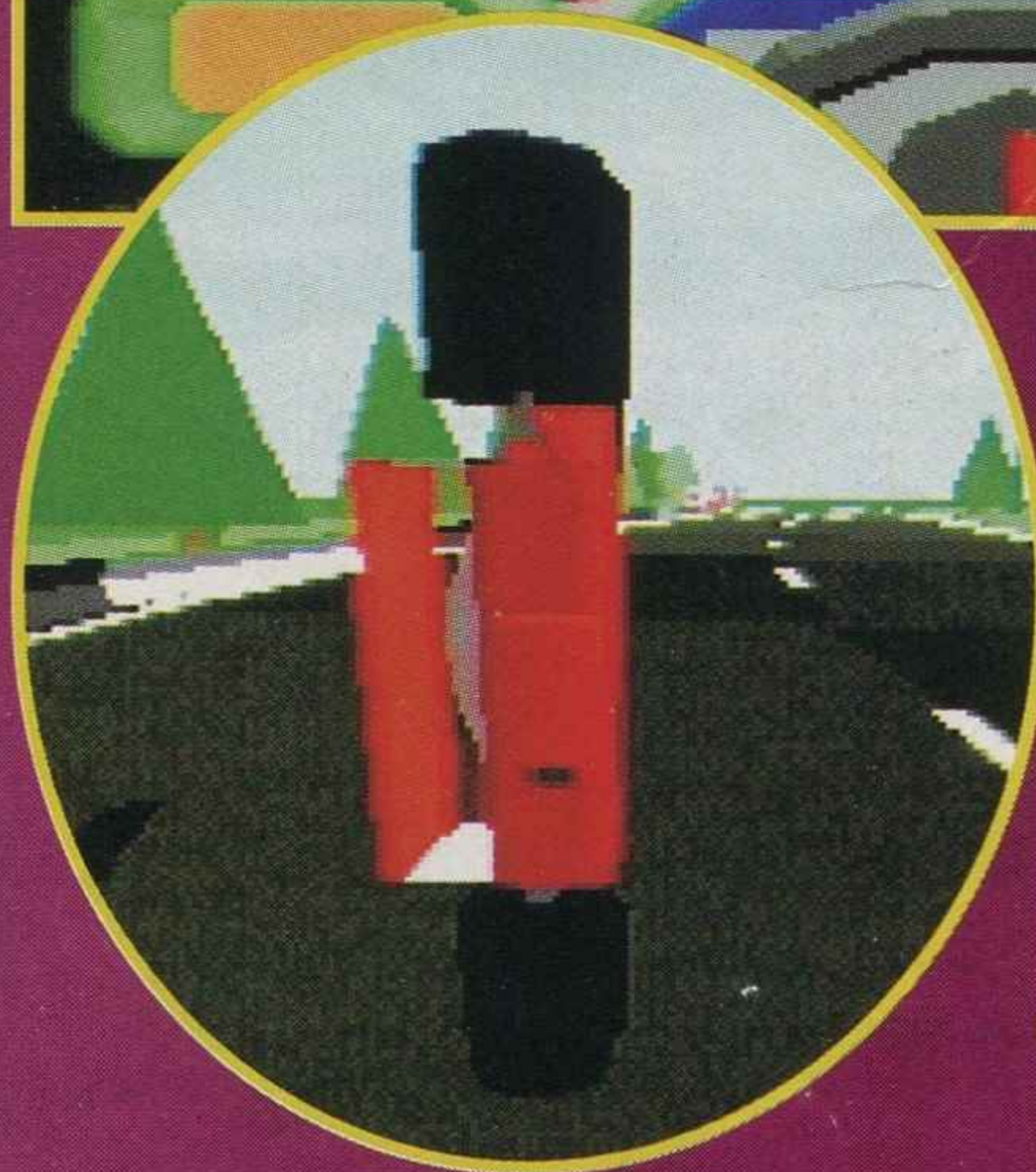
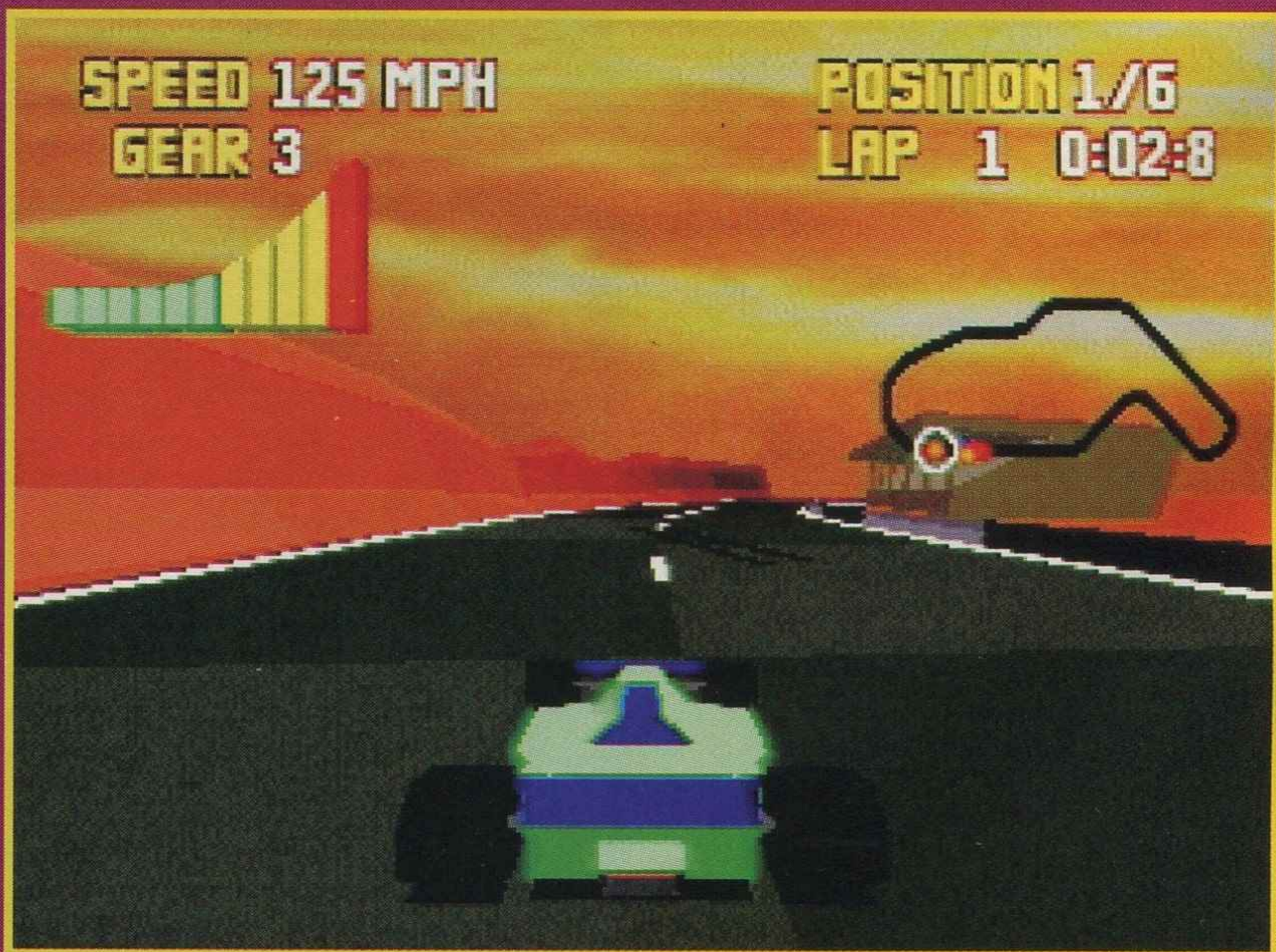
Casa: ATARI
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

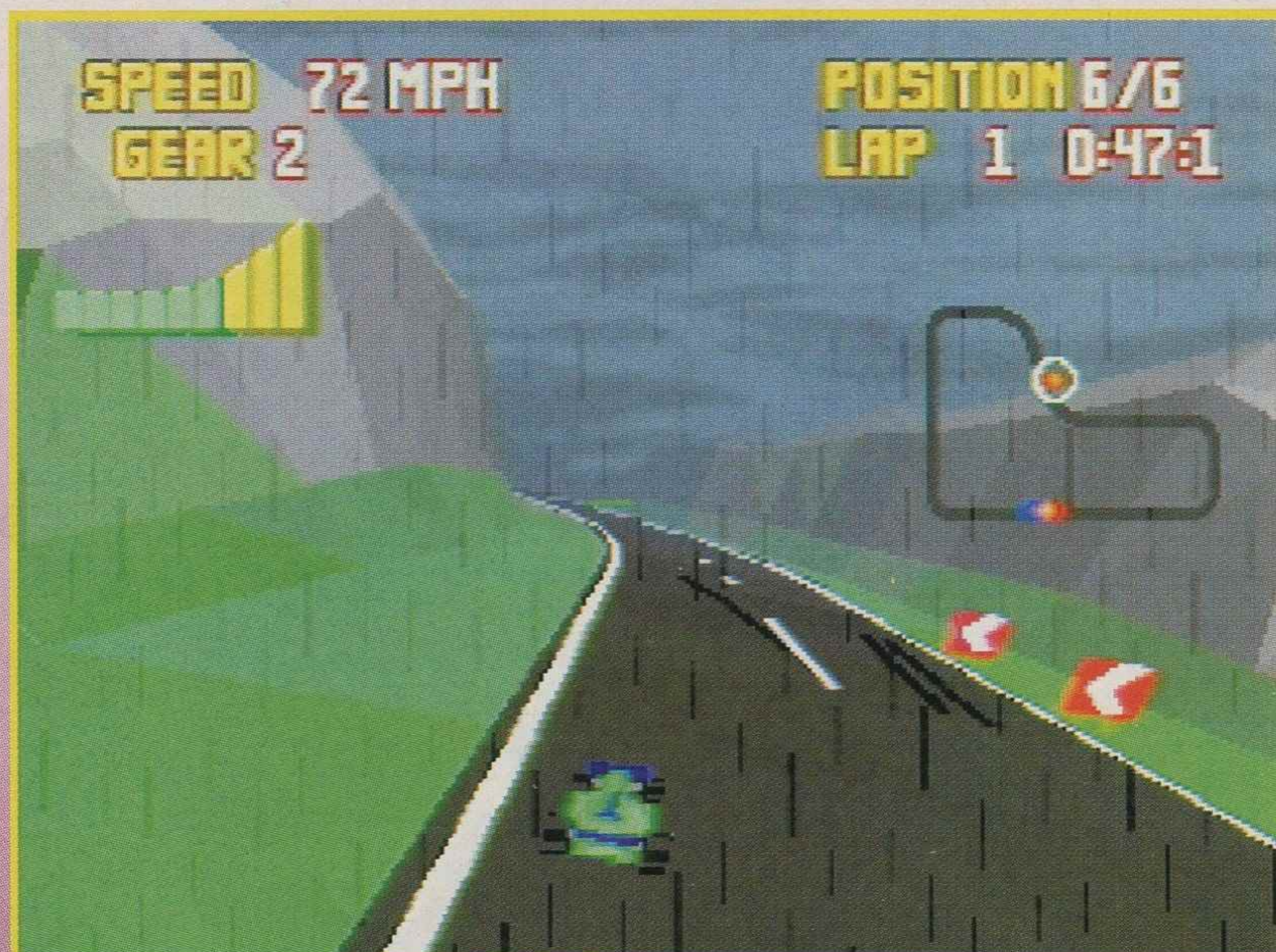
Sopra, lo schermo delle opzioni che, come vedete, sono davvero tante.

CHECKERED

Chi possiede un Jaguar e ha voglia di cimentarsi con un gioco di guida ha due titoli a sua disposizione: o lo "strano" ma divertente *Club Drive* oppure il qui recensito *Checkered Flag*.
CF è un gioco di competizioni automobilistiche abbastanza classico: dopo esservi divertiti nel settaggio delle numerosissime opzioni disponibili (vedi box), potrete passare alla gara vera e propria. Indossate il casco e i guanti e scendete in pista. Ahi, viene da dire: i poligoni sono tanti, i vari effetti speciali, notevole quello della nebbia, sono estremamente simpatici, le visuali a disposizione sono numerose - ben sei! - e funzionali, ma purtroppo la grafica è un po' scattosa, addirittura quasi meno fluida di quella di *Virtua Racing* per Mega Drive.
È un peccato che *CF* abbia proprio in questo aspetto, inerente la parte grafica, un punto di debolezza: la velocità del gioco è più che buona, l'intelligenza dei piloti avversari è rispettabilissima, le piste disegnate con fantasia e i fondali, pur ripetitivi, ben disegnati.
Persino all'insolito metodo di controllo della vettura, che inizialmente sembra "scivolare" in curva, portando a incredibili collisioni con il bordo interno del tracciato, si fa l'abitudine

Una delle innumerevoli visuali di cui potrete disporre durante la gara.

CF ha il nome di un glorioso gioco per Spectrum, ma non è molto glorioso...

Le somiglianze con *Virtua Racing* sono evidenti anche da queste immagini.

dopo un paio di gare: insomma, gli ingredienti per un buon gioco ci sono tutti, fatta eccezione proprio per quella fluidità che non può essere negata a un gioco di corse.
E badate che non sto parlando di *Ridge Racer* per Play Station, ma *Virtua Racing Deluxe* per MD32 è anni luce davanti a questo prodotto che, del resto, può vantare un numero di circuiti e di opzioni largamente superiore (se non fosse per la quasi inspiegabile mancanza della possibilità di giocare in due simultaneamente).
Le visuali disponibili, intercambiabili durante la corsa, sono ben sei ma un paio di esse sono un po' troppo simili tra loro.
Buono il sonoro, con alcune frasi campionate incredibili, ma avrei preferito un titolo muto con una fluidità maggiore...
Dopo aver atteso per tanti, lunghi mesi l'uscita di questo titolo, non posso fare a meno di storcere la bocca: tante opzioni, buona giocabilità, ma manca la fluidità indispensabile per rendere realistico un gioco del genere.
Un po' come se a una porzione di profiterole mancasse la panna all'interno dei bigné: se vi accontentate del cioccolato va bene, ma per i buongustai ci vuole qualcosa in più.

• Paddy

Il sistema di controllo di Checkered Flag è un po' inusuale e avrete bisogno di un paio di partite prima di prendere davvero confidenza con il mezzo.

FLAG

OPZIONI COME SE PIOVESSE

Volete sapere quali sono le opzioni alle quali potete accedere in Checkered Flag? Allora, potrete scegliere il tracciato su cui gareggiare, regolare l'inclinazione degli alettoni, le condizioni climatiche, il numero di giri da percorrere, il numero degli avversari che troverete in pista, se correre una gara singola oppure affrontare un intero campionato e - infine - selezionare la trasmissione automatica oppure quella manuale e il colore della vettura tra i numerosi disponibili. Altre opzioni vi permettono di visualizzare i dati del cruscotto (contagiri, velocità, posizione in gara), di far ruotare la mappa del tracciato alla VR oppure no ed altro ancora. Vi abbasta? No? Peccato!

Se non fosse per la scattosità dello scrolling, *CF* sarebbe eccezionale.

CHECKERED FLAG

Bella la confezione, buona la grafica, buone anche giocabilità e manovrabilità. Anche il sonoro è più che positivo ma non si può non sottolineare come la già più volte citata mancanza della fluidità penalizzi notevolmente, e a ragione, *Checkered Flag*. Le opzioni di gioco sono numerosissime, forse addirittura più di quante siano effettivamente utili, ma questo è contorno: i piatti di portata sono ben altri e proprio nella preparazione di uno di questi i programmatori hanno fallito miseramente. Dopo averlo fatto provare a numerosi amici, il commento che più di frequente era espresso era: "Che peccato che tutto si muova così a scatti: tutto il resto è proprio bello!". A questo punto non resta che sperare in un futuro, eventuale *CF2*: potrebbe essere annunciato in uscita per settembre, quindi sarebbe rinviato a dicembre e sarebbe effettivamente commercializzato a marzo prossimo. E se poi lo fanno fluido ma non giocabile? Brrrr... Meglio non pensarci!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

JAGUAR

GIOCABILITÁ (6/10)
Il controllo della vettura, pur inusuale, è ottimo, ma la scattosità dello schermo rovina notevolmente il divertimento

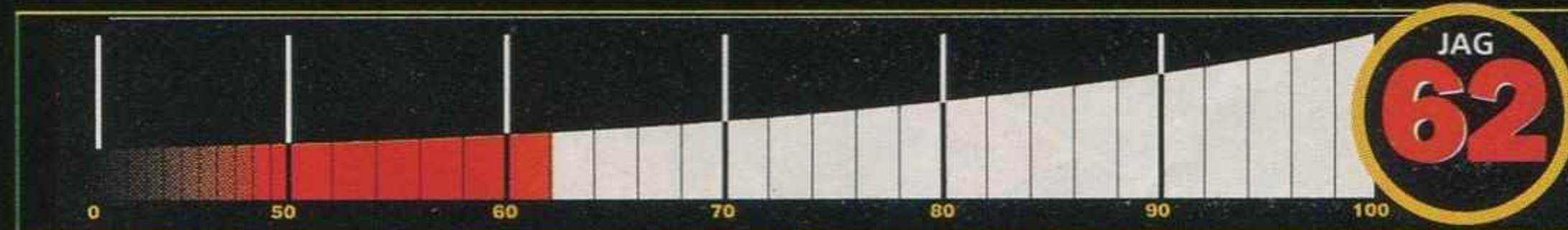
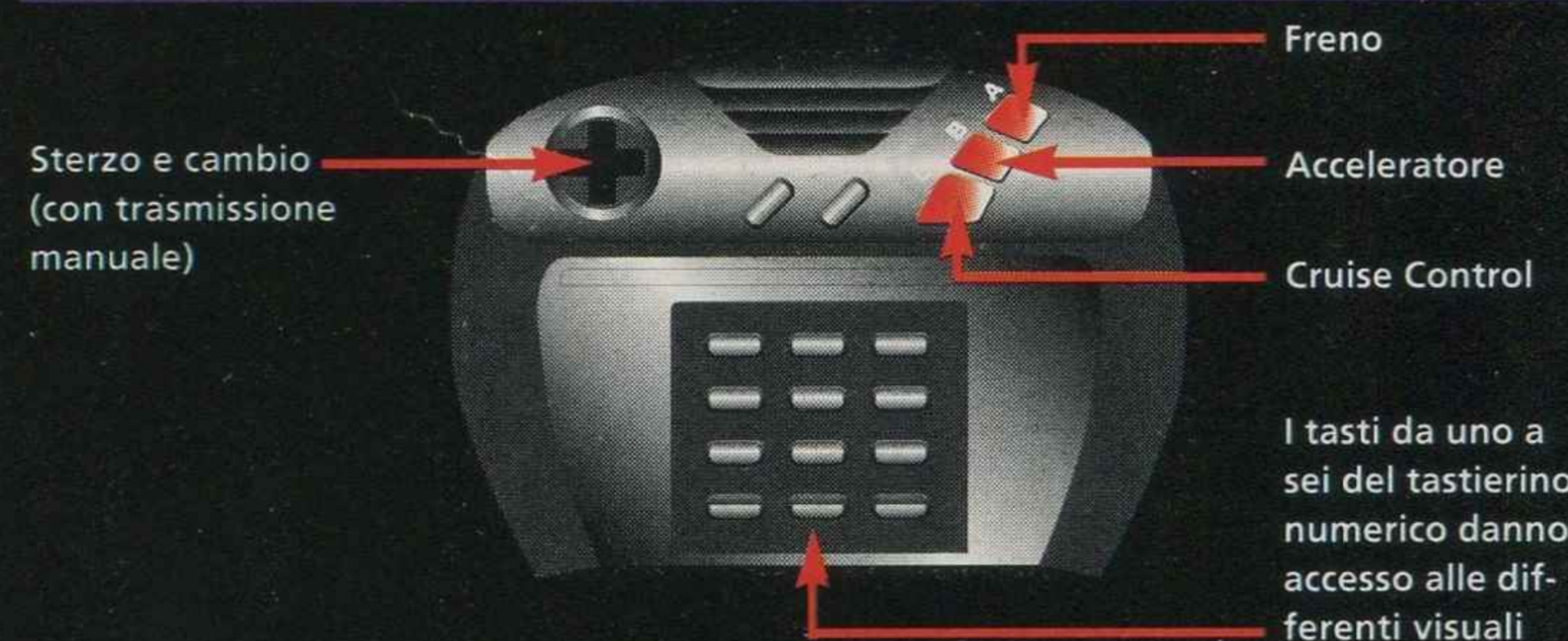
GRAFICA (5/10)
Colorata, con numerosi poligoni e molto veloce. Praticamente perfetta da fermo, solo che nessuno giocherà mai CF senza mai schiacciare l'acceleratore...

SFIDA (6/10)
Meriterebbe molto di più per numero di percorsi e di opzioni ma la mancanza della possibilità di giocare in due mi impedisce di alzare il voto

SONORO (8/10)
Buone le musichette, gli effetti e le frasi campionate. "Gentlemen, start your engines!". Chi mai vi aveva chiamato "Gentleman"? Un mito!

JAG 62

SOTTO CONTROLLO

Freno
Sterzo e cambio (con trasmissione manuale)
Acceleratore
Cruise Control
I tasti da uno a sei del tastierino numerico danno accesso alle differenti visuali

Casa: SNK
N°Giocatori: 1-2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 8

POWER GAME

Lo squalo appeso sullo sfondo ha un fascino del tutto particolare.

Il grasso Earthquake sta meditando si sedersi in testa al suo avversario.

SAMURAI SHODOWN II

La PlayStation ha *Toh Shin Den*, il Saturn ha *Virtua Fighter* e il Neo Geo CD? Se la macchina della SNK vuole avere qualche speranza di resistere agli assalti della concorrenza il minimo che possa fare è avere il miglior picchiaduro in circolazione. La SNK ci propone, quindi, il seguito di uno dei picchiaduro più belli della storia dei videogiochi. Ci è finalmente giunta la versione CD di *Samurai Shodown* II, tanto attesa da noi quanto da voi. La struttura di base è rimasta ovviamente immutata, ma tanti piccoli nuovi particolari fanno di questo gioco un titolo molto interessante. Innanzitutto ci sono quattro nuovi personaggi per un totale di quindici combattenti (bene o male va sempre a finire così, si aggiunge qualcosa nel titolo e una manciata di personaggi): Kibagami Genjuro è un samurai dalla lunga chioma, ovviamente armato di una lucente katana; Cham Cham è una affascinante donna selvaggia con tanto di coda e artigli, armata di un boomerang e accompagnata da una simpatica scimmietta; Caffeine Nicotine è il classico vecchietto armato di bastone, apparentemente indifeso ma temibile a causa delle sue armi magiche; infine Neinhalt Sieger è un teutonico guerriero dotato di un braccio di dimensioni spropositate. I fondali sono stati tutti ridisegnati e alcuni sem-

Le varie mosse di Charlotte sono sempre altamente spettacolari.

NUOVI PERSONAGGI

Nel libretto allegato al CD troverete le mosse speciali per tutti i giocatori ma, se prima di comprare il gioco volete provarlo al bar, eccovi di seguito tutto quello che c'è da sapere sui nuovi personaggi.

KIBAGAMI GENJURO

Flash of the Phoenix: Avanti, giù, giù/avanti + pugno
Cherry Blossom Mincer: Giù, giù/indietro, indietro + pugno
Blast of the Beast: Giù, giù/avanti, avanti + pugno per tre volte
Super mossa: Avanti, giù/avanti, giù, giù/indietro, indietro, avanti + A

CHAM CHAM

Boomerang Gut Buster: Giù, giù/avanti, avanti + pugno
Boomerang Beheader: Giù, giù/indietro, indietro +pugno
Flying Lure Snag: Giù, giù/avanti, avanti + calcio
Moolie Munch Munch: Avanti, giù/avanti, giù, giù/indietro, indietro +D
Munch Munch Muskie: Avanti, giù/avanti, giù, giù/indietro, indietro +C
Piranha Chomp Chomp: Avanti, giù/avanti, giù, giù/indietro, indietro +CD
Super mossa: Avanti, indietro, giù/indietro, giù, giù/avanti, avanti +A

CAFFEINE NICOTINE

Cane Swirl Cutter: Mentre saltate, giù/indietro, giù, giù/avanti, avanti + calcio
Choker Chain Cane Bang: Avanti, giù/avanti, giù, giù/indietro, indietro + pugno
Exorcist Charm Slice: Giù, giù/avanti, avanti + pugno
Fires of Fecundity: Giù, giù/avanti, avanti + calcio
Curse of Crunch: Indietro, giù, giù/indietro +AB
Super mossa: Avanti, indietro, giù/indietro, giù, giù/avanti, avanti +D

NEINHALT SIEGER

Tigerkopf: Giù, giù/avanti, avanti + C
Falkennagel: Giù, giù/avanti, avanti + B
Elefantglied: Avanti, giù/avanti, giù, giù/indietro, indietro + A
Blitz Jaeger: Avanti, giù/avanti, giù, giù/indietro, indietro + calcio
Vulcan Weinen: Giù, giù/avanti, avanti +A ripetutamente
Wolf Fangen: Avanti, indietro, giù/indietro, giù, giù/avanti, +AB
Super mossa: Avanti, giù/avanti, giù, giù/indietro, indietro, avanti +CD

brano dei veri e propri quadri (ad esempio lo schermo di Charlotte). La maggior parte delle mosse sono rimaste immutate ma ne sono state aggiunte di nuove. Inoltre, ora quando il livello della vostra rabbia raggiunge il massimo e il vostro personaggio diventa di un bel rosso peperone potete effettuare una super-mossa speciale dagli effetti devastanti. Vi ricordo inoltre che i movimenti base includono varie mosse evasive eseguibili premendo due volte il pulsante nella direzione desiderata. Infine, nello schermo delle opzioni, potete scegliere il livello di difficoltà, la configurazione dei tasti e addirittura la lingua delle varie schermate. Si può scegliere tra giapponese, inglese e spagnolo, ma solo se giocate nella versione giapponese potrete gustarvi gli spruzzi di sangue, sostituiti nelle altre due versioni da poco credibili chiazze verdi. Mah, misteri della censura!

•Trust

SAMURAI SHODOWN II

Su cartuccia questo è il gioco per Neo Geo più ingombrante, ben 202 Megabit! E bisogna dire che si vede: tutti i particolari strettamente tecnici sono curati alla perfezione, a partire dalla grafica fantastica fino al sonoro magistrale. La giocabilità è cresciuta rispetto al predecessore grazie alle varie innovazioni e ai nuovi personaggi, e nel complesso il giudizio su questo gioco non può essere che ottimo. Ma non è difficile fare anche qualche critica: innanzitutto si possono rivolgere le stesse lamentele fatte a suo tempo per le varie versioni di *Street Fighter II*, ovvero la mancanza di novità irrunciabili e il sospetto di operazione puramente commerciale. Ma, soprattutto, voglio ribadire un concetto: con PlayStation e Saturn come concorrenti diretti non sono più sopportabili i caricamenti. Un minuto all'inizio più quindici secondi per caricare ogni singolo combattente... Peccato, perché il coin-op è una vera e propria opera d'arte.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

NEO GEO CD

GIOCABILITÁ — 9/10
Giocabilissimo. Secondo me il picchiaduro più divertente per Neo Geo

GRAFICA — 9/10
Alcuni fondali sono dei veri capolavori, guardare per credere

SFIDA — 7/10
I soliti otto livelli di difficoltà che dovrebbero soddisfare tutti i gusti

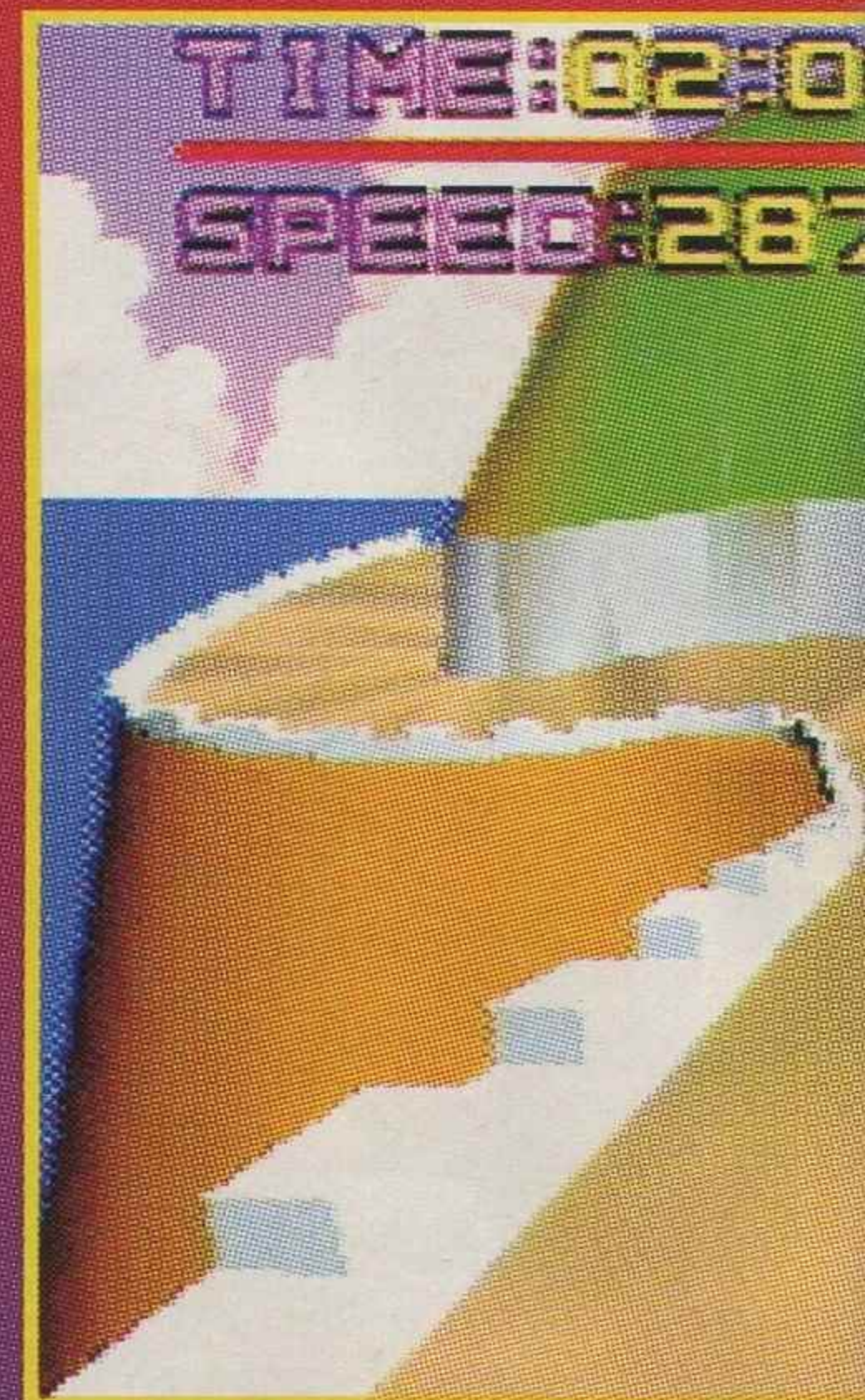
SONORO — 9/10
Non poteva che essere all'altezza di tutto il resto

N•G CD **93**

SOTTO CONTROLLO

Casa: SONY
N°Giocatori: 1-2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

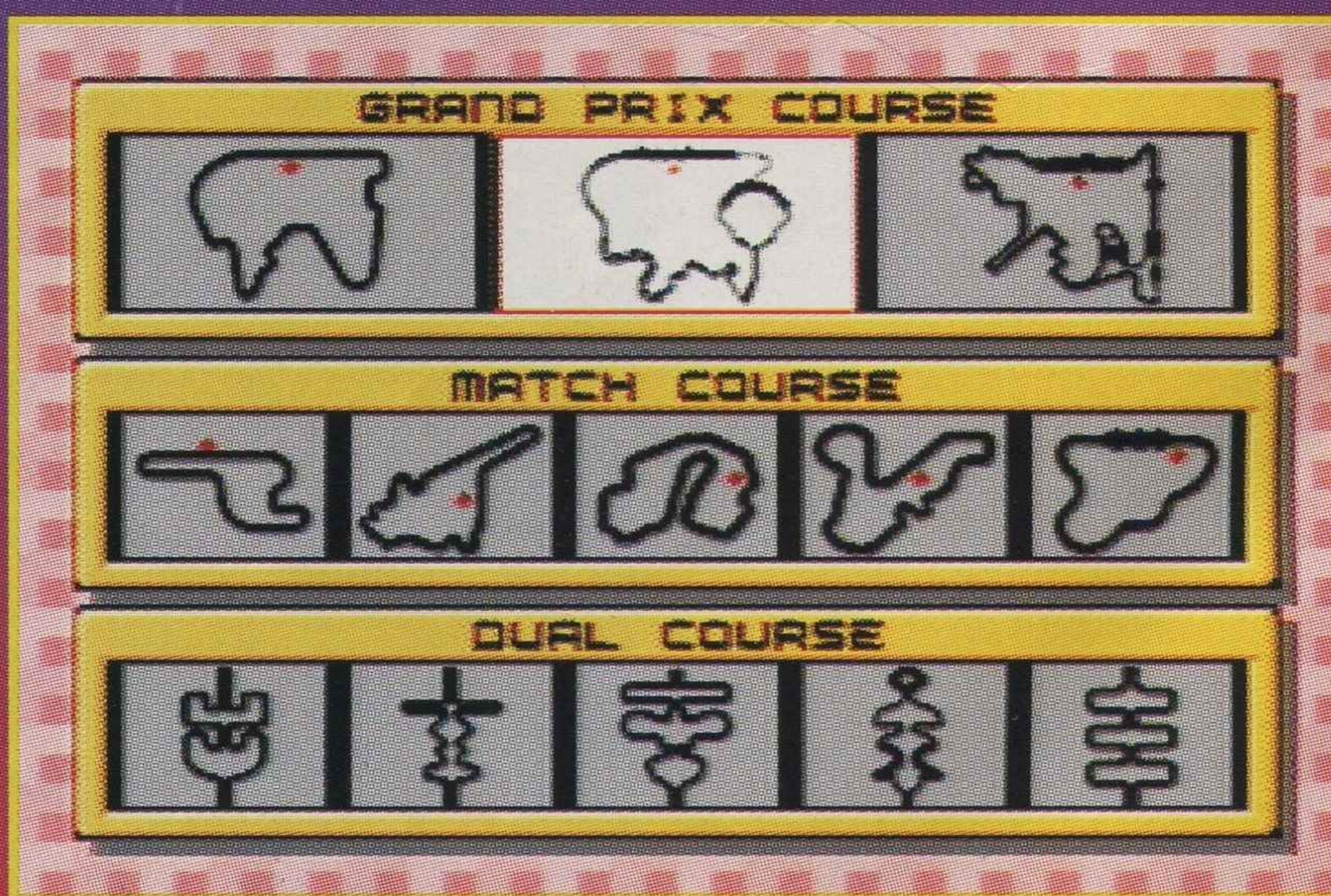
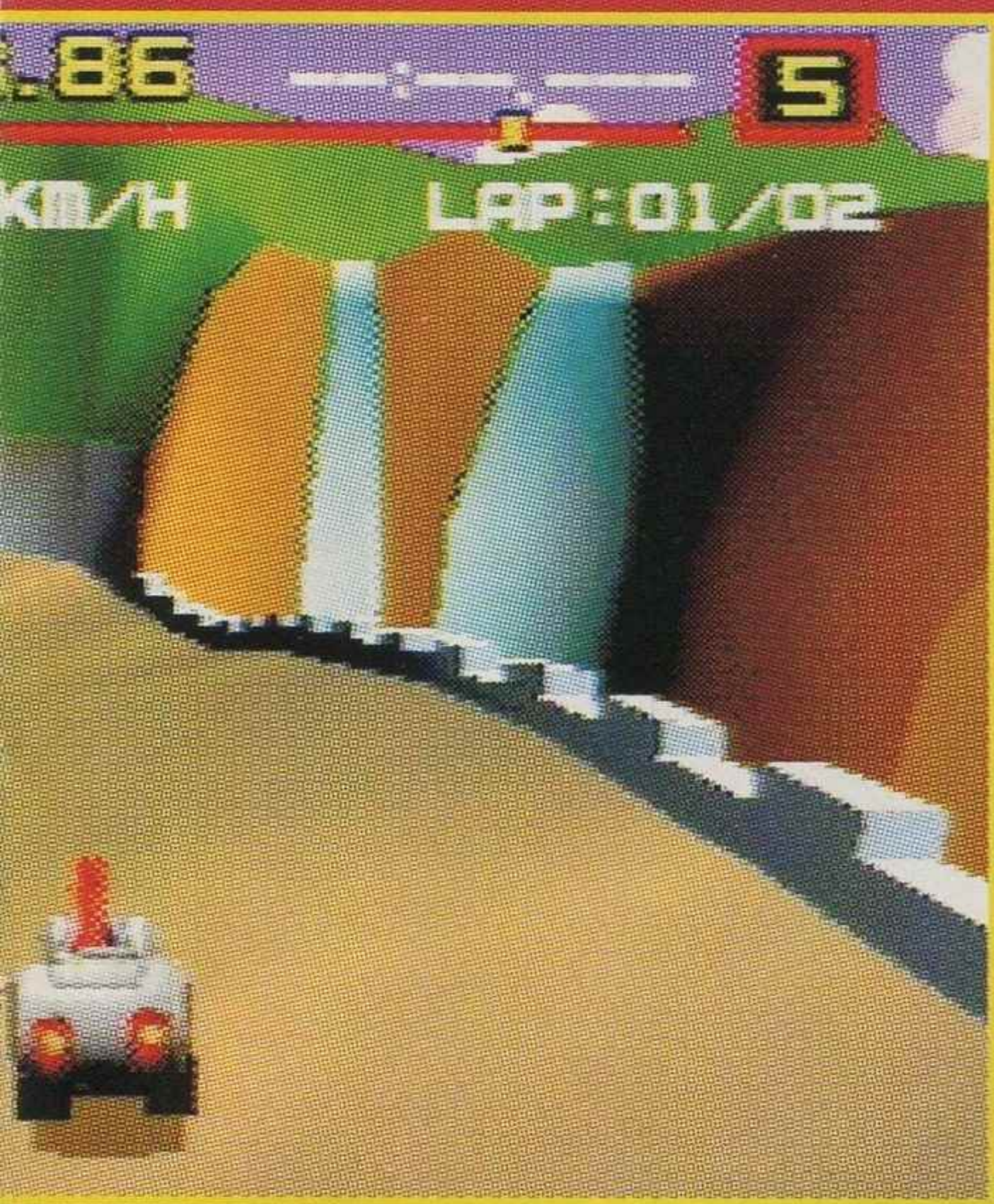
MOTOR TOON GRANDPRIX

E bravi i cervelloni della Sony, che oltre alla massiccia dose di coin-op appena acquistati a scatola chiusa dalla Namco non dormono sugli allori ma realizzano i primi titoli appositamente per la loro console. *Motor Toon* si pone in questo ruolo continuando quel discorso "fumettistico" intrapreso con titoli quali *Topolino Mania* e consimili. L'eccezionale livello d'immagine garantito dalla grafica poligonale, l'utilizzo sfrenato del gouraud shading ,col risultato di una fluidità da crisi mistica, e più cinque viste dell'auto mozzafiato sono i punti "di forza" di un gioco che però, non so bene per quale motivo, nonostante immagini favolose, tra fondali e sprite, e simpatiche caratterizzazioni animate dei concorrenti e delle loro auto, manca di quel mordente che distingueva titoli come *Micro Machines* e *Mario Kart*, portando il tutto a un'anonima, seppur meravigliosa, sfilata di coloratissime immagini in movimento. Per scegliere il modo Grand Prix, ossia contro gli altri concorrenti, con tanto di replay filmato da diversi punti di vista in premio alla fine della corsa (bellissimo), oppure Time Attack, nel quale dovrete sconfiggere voi stessi, compiendo il percorso una prima volta per generare un doppione da battere in seconda battuta (come già accadeva in *Super Mario Kart*). In due il discorso cambia, si può gareggiare sullo stesso percorso insieme (Match Race) o in appositi tracciati "a specchio", sempre in contemporanea ma senza la possibilità di incrociarsi (Dual Race). Tra piste, pistine e

Come avrete capito siete entrati in un tavolo da biliardo.

Questa, invece, è una fruttiera piena di mele, fragole...

Le scenografie dei vari livelli sono davvero bellissime.

Una delle tre piste base è ambientata in una stanza. Troverete acquari, roulette e un sacco di altri stravaganti oggetti.

GRAND PRIX COURSE
MATCH COURSE
DUAL COURSE

FIVE PISTOON

CAPTAIN ROCK
Garantisce una buona velocità e un discreto controllo in curva. Vel. max: 311 km/h

BOLBOX
L'auto del robottino ha un'ottima tenuta di strada a causa della sua pesantezza. Vel. max: 280 km/h

PRINCESS JEAN
Macchina molto leggera e con una sterzata poco più che nella media. Vel. max: 302 km/h

RAPTOR & RAPTOR
Lo scooter spaziale non è una scheggia ma ha un buon controllo e velocità anche sullo sterrato. Vel max: 261 km/h

PENGUIN BROS
Questo squalo a quattro ruote può sembrare lento, ma quando arriva in quinta schizza che è un piacere. Vel max: 321 km/h

Fate molta attenzione a non cadere in uno dei moltibuchi disseminati sul percorso.

pistacce arriviamo al bel numero di tredici ma, ahimé, senza alcun collegamento tra loro (il gioco finisce anche in caso di vittoria su chicchessia); su queste sceglieremo la difficoltà, il numero di giri e la macchina da usare tra cinque indistruttibili modelli.

Oltre a un'utilissima schermata di istruzioni in giapponese, sappiate poi che in modo Grand Prix passando attraverso alle file di tetraedri se sarete fortunati la vostra vettura assumerà l'aspetto del suo conducente che correndo a piedi svilupperà per alcuni secondi una velocità mega, alla Beep Beep per intenderci....A questo punto mi sorge un dubbio: è *Motor Toon* così povero di attrattiva o, accecati dalle sempre più competitive realizzazioni ludiche, non sappiamo più distinguere un ottimo gioco, tra l'altro ineccepibilmente realizzato? Ai posteri, ecc, ecc...

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

MOTOR TOON GRAND PRIX

Ecco uno di quei titoli che personalmente definisco "colpi bassi", e cioè quelli che sai che, con qualche accortezza in più, sarebbero sicuramente stati un giocone con la G maiuscola, sebbene anche così a stento si riescono a staccare gli occhi dal televisore e le mani dal pad, proprio per una grafica da brivido e un'ottima giocabilità fin dal primo istante, che tengono degnamente a galla un prodotto in fin dei conti accattivante: *Motor Toon* esprime bene le potenzialità di questa console, seppure sia carente in fatto di spirito agonistico, indispensabile nei giochi di guida e di certo non esaltato dalle peraltro gradevolissime musiche di tema "cartooniano" e da effetti sonori ben curati. In fin dei conti penso che il prodotto in questione avrebbe giovato enormemente alla Sony se inserito come programma "dimostrativo" all'interno della Playstation, o perlomeno in modo maggiore rispetto alla sua commercializzazione a sé stante, non so se mi sono spiegato: diciamo pure che, anche se non tutte le ciambelle vengono col buco, il buon sapore lo si riesce comunque a sentire...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (9/10)
Nell'insieme buona, a parte lo scontro con le ostiche pareti laterali

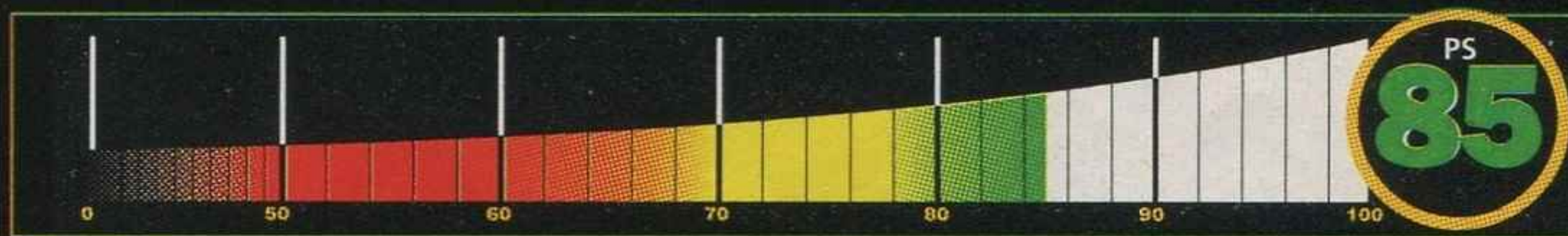
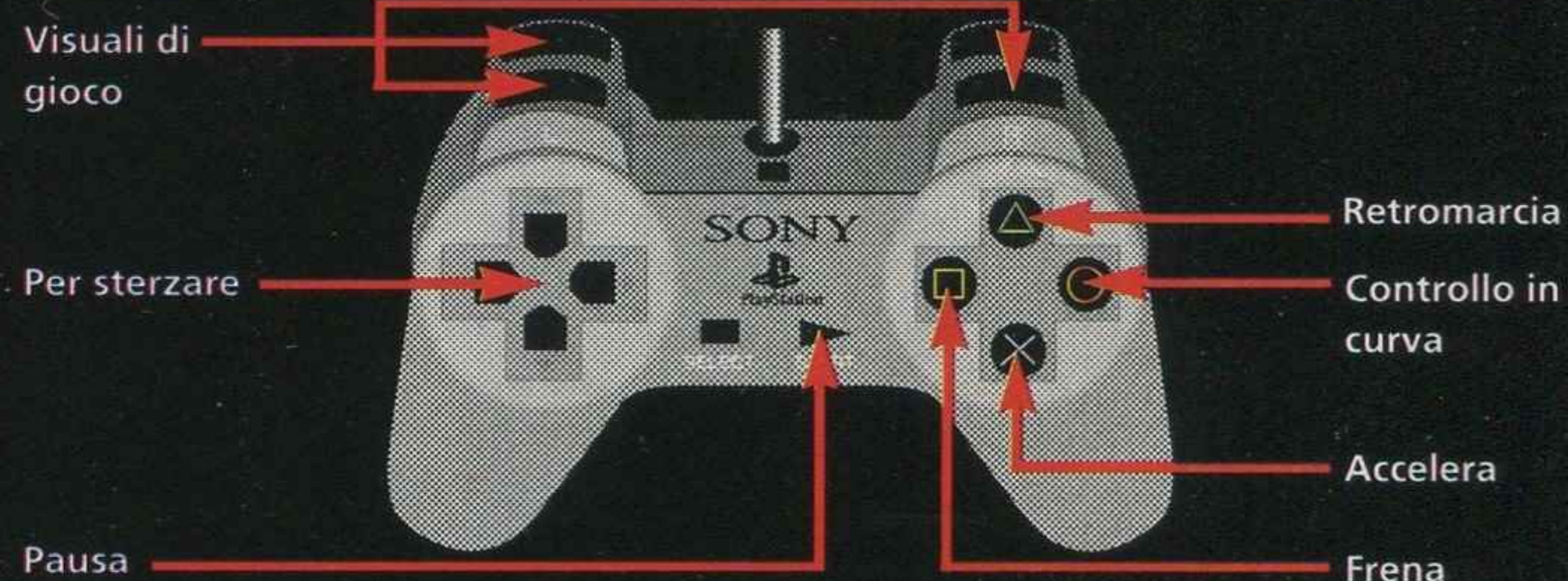
GRAFICA (10/10)
Costruzioni grafiche degne di un disegnatore di fumetti

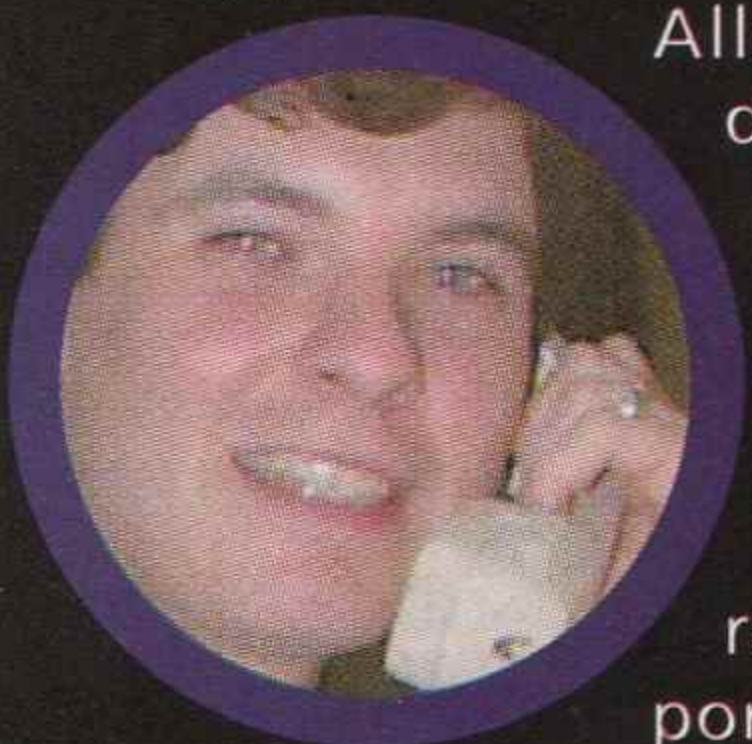
SFIDA (7/10)
Passato l'impatto grafico iniziale l'insipido meccanismo di gioco non lo farà durare troppo a lungo

SONORO (8/10)
Musichette carine e effetti davvero niente male

PS **85**

SOTTO CONTROLLO

- Visuali di gioco
- Per sterzare
- Pausa
- Retromarcia
- Controllo in curva
- Accelera
- Frena

N.B.: il joypad è riconfigurabile.

Casa: ATARI
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Alla guida di uno di questi giganti da 13 metri, dovrete distruggere fabbriche, ponti, installazioni radar, navi, aeroporti e altri edifici o mezzi d'assalto nemici. Complessivamente le missioni sono 16 e prima che le completiate tutte sarete più vecchi di almeno un anno. I nemici dispongono di carri armati, elicotteri, aerei, lanciamissili, contraeree, navi e persino di robot del tutto simili ai vostri: per sbarazzarvi di tutta questa ferraglia potrete fare affidamento su mitragliatrici, vari tipi di fucili, cannoni laser, granate ad alto potenziale distruttivo e persino di missili teleguidati che potrete personalmente condurre sul bersaglio. La vista di cui si gode, in questo caso, è spettacolare: una telecamera posta sulla punta del missile mostra il rapido scorrere del paesaggio mentre i nemici si dannano l'anima per buttarvi giù. Nei panni (corazza, va meglio) del robot, invece, potrete tranquillamente abbattere edifici di qualunque tipo, sia con le armi che con i vostri robusti cazzottoni: credetemi se vi dico che il tutto è divertentissimo. Provate a immaginare la scena: state inse-

A sinistra, ma con chi starà parlando il nostro prode recensore?

Dirigersi verso il ponte. Stop. Radere al suolo tutto. Stop. Telefonare alla mamma. Stop.

IRO...
...SOL...

Ma che bel villaggio. Non vedo l'ora di raderlo al suolo, ma prima è meglio occuparsi di quel carrarmato.

Un'esplosione imponente, anzicheno, davvero suggestiva.

Quella fabbrica è disegnata un po' primitivamente, voto:5.

guendo un veloce carro armato che rifiuta lo scontro e si nasconde dietro un palazzo. Voi, con calma, prima abbattete il palazzo e poi calpestate - letteralmente - il povero tank, avendo cura di volgere lo sguardo al suolo per vederlo frammentarsi in mille pezzettini piccoli piccoli. Oppure potete farlo saltare per aria allorché passa vicino a un serbatoio di carburante, che voi farete esplodere al momento opportuno.
Fa-vo-lo-so! Troppo divertente, peccato che le munizioni non siano infinite e che dobbiate rovistare tra le macerie per trovare munizioni, energia o armi extra.
Il gioco è divertente, anche se da una macchina a 64 (?) bit ci si sarebbe aspettato qualcosina in più in termini di grafica: il movimento del tutto è discretamente veloce (tenete conto che pilotate un meca e non una monoposto da Formula 1), ma di texture mapping non ce n'è troppo, anzi...
Bellissimo il disegno dei mezzi nemici, in particolare gli elicotteri, e fantastica l'opzione che vi consente di guardarvi intorno e addirittura in alto e in basso. Un ottimo gioco, con un notevole elemento di strategia incluso. Consigliato a tutti i guerrafondai che abitano il Jaguar.

• *Paddy*

STRATEGIA DI COMBATTIMENTO

Come destreggiarsi nel bel mezzo di una moltitudine di mezzi nemici che vi attaccano da tutte le parti? Il radar vi fornisce preziose indicazioni sul loro numero e vi dice anche se sono mezzi di terra o velivoli, segnalandoli con un colore diverso. In questi casi, soprattutto se non disponete di troppi proiettili o di armi potenti, vi conviene cercare riparo dietro un alto edificio, ottenendo così un duplice, benefico effetto: avrete le spalle coperte e renderete più difficile la manovra degli elicotteri. Nel frattempo, potrete con calma mirare ai nemici che, aggirando l'edificio, non avranno la torretta puntata verso di voi, oppure buttar giù qualche palazzo per trovare energia o munizioni extra.

IRON SOLDIER

Prendete *Urban Strike*, aggiungete i robot, trasformate la grafica da bitmap in poligonale e - voilà - ecco *Iron Soldier*. Non proprio, ma i punti di contatto tra *IS* e la serie di *Strike* della Electronic Arts sono davvero numerosi: la possibilità di distruggere edifici, la necessità di pianificare una strategia di attacco e il divertimento di essere uno contro tutti, dove tutti significa un vero esercito formato di forze di terra, di mare e di cielo. Di più bello, paragonato ai titoli dell'EA, c'è un aspetto esteriore di grandissimo effetto: provate a dare un'occhiata alla cascata di poligoni che accompagna l'esplosione di un mezzo nemico o il crollo di un edificio o vivete l'esaltante cavalcata in groppa ad un missile lanciato a folle velocità contro l'obiettivo. Splendido, ma avrebbe potuto essere impareggiabile se ci fosse stato un po' di texture mapping in più... Le missioni sono numerose e sono discretamente difficili e il fatto di disporre di "continue" limitati accresce la longevità di questo titolo. Buona distruzione a tutti.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

JAGUAR

GIOCABILITÁ

Inizialmente avrete qualche problema con i comandi ma dopo esservi ambientati sarà tutto di una semplicità sconvolgente

GRAFICA

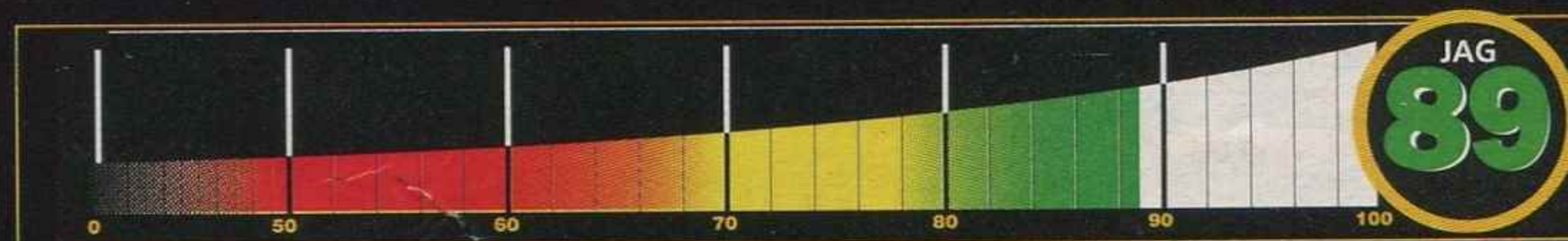
Discretamente veloce e dettagliata, ma quei poligoni un po' spogli fanno gridare allo scandalo. Si poteva fare sicuramente di più

SFIDA

Sedici missioni lunghe e complesse, tre livelli di difficoltà, opzioni per continuare molto limitate. In poche parole, prima di finirlo ci impiegherete mesi!

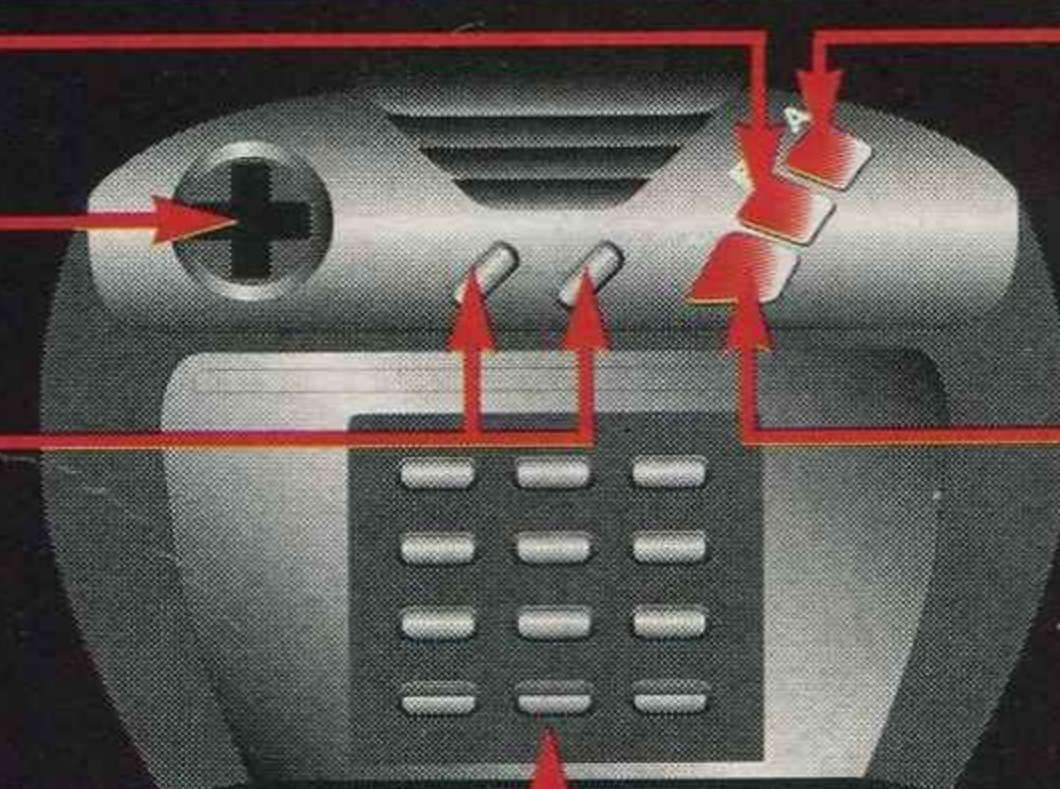
SONORO

Molto buoni sia gli effetti che la colonna sonora. Un po' di varietà in più nei brani avrebbe fatto guadagnare un punto a questa valutazione

JAG 89

SOTTO CONTROLLO

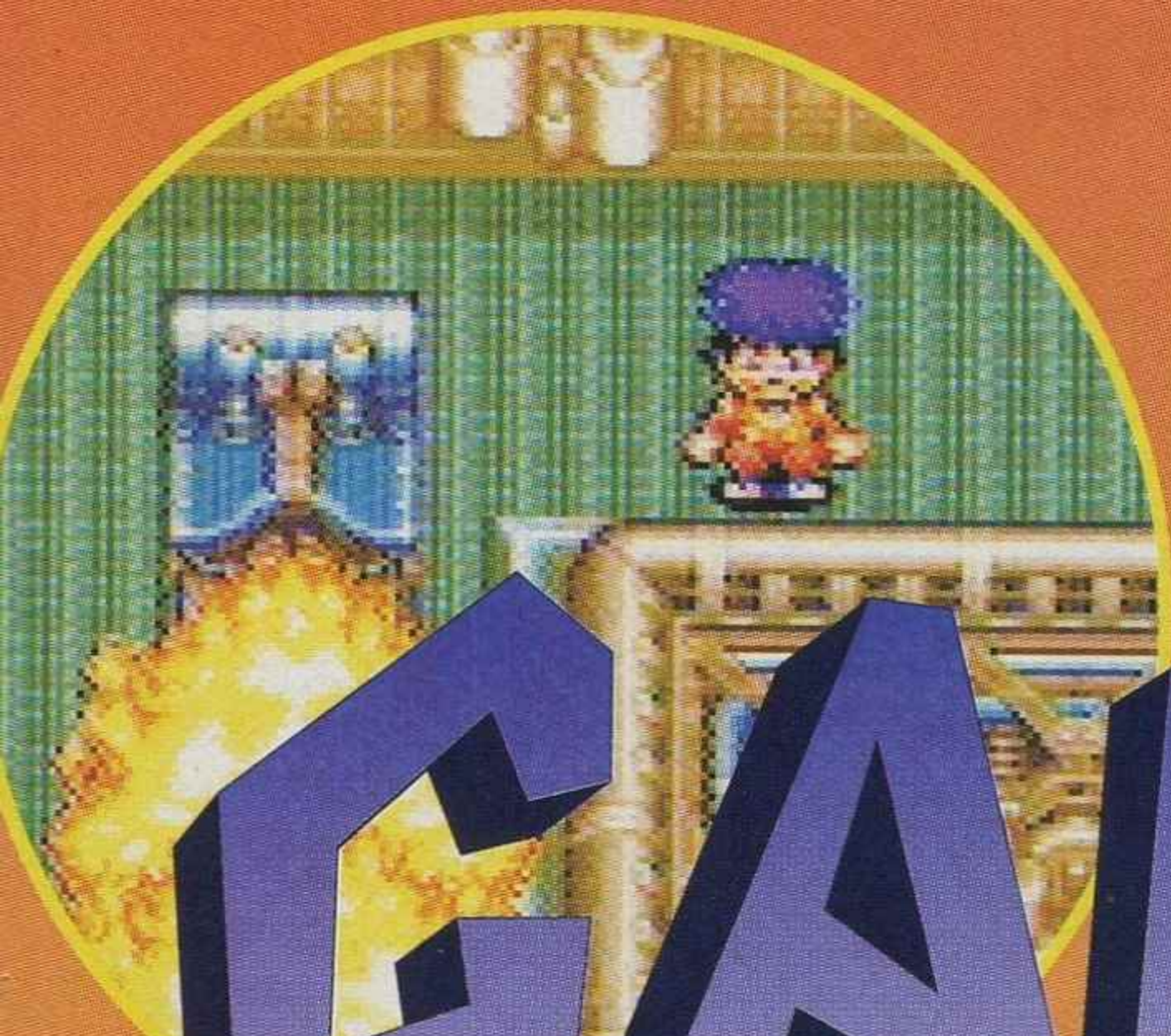
Spara e tira pugni

Muove il mirino e cambia la direzione di marcia

Seleziona tra arma impugnata e pugno

Fa avanzare o indietreggiare il robot e velocizza la rotazione del torso

Usato con i comandi avanzati

Seleziona armi montate sul corpo del robot

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1-2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

GANBARE GOEMON 3

I bambù vi condurranno al 1°dungeon.

Che sfiga! Si può dire? Beh, spero proprio di sì visto che questa parolina si adatta alla perfezione alla nostra situazione. Non preoccupatevi, non è crollata la redazione, per nostra intendo la sfortuna che ha colpito tutti noi videogiocatori super appassionati di avventure in stile *Zelda*. Infatti, siamo già arrivati al terzo episodio delle avventure del mitico *Goemon* e finora solo il primo episodio di questa fantastica saga è stato tradotto in inglese. Inutile, quindi, sperare di poter presto giocare a un *The Legend of the Mystical Ninja 3*, nome con cui è meglio conosciuta l'epopea della Konami ambientata nel Giappone medioevale. Dobbiamo, per forza di cose, cercare di non annegare in un mare di incomprensibili ideogrammi che si incontrano a partire dal titolo e dai menù fino al nome dei programmatori. Per fortuna hanno risparmiato i numeri, e così il 3 che campeggia nella schermata iniziale almeno ci conferma che si tratta del gioco giusto. Dopo questo lungo preambolo non venitemi a chiedere la trama, io ho tratto una mia interpretazione dalle immagine di presentazione, ma lascio a voi il gusto di interpretarle a modo vostro, è un divertimento supplementare che non vi voglio rovinare.
L'ambientazione non è cambia-

Una volta superato questo schermo dovrete affrontare il mostro finale e poi avrete finito il gioco. Complimenti!

Questo è l'ingresso del primo livello a piattaforme.

In questo bosco inizia il 2° livello. Poco più avanti troverete il villaggio.

POWER GAME

INDOVINA CHI VIENE A CENA

Eccovi alcune immagini della presentazione. Da qui dovrete capire l'intera trama del gioco visto che la spiegazione è leggermente incomprensibile.

...1 ...2 ...3 e 4

ta: vi trovate in un villaggio pieno di negozietti e di brava gente a cui chiedere informazioni. Per quanto possa sembrare inutile e deprimente, è essenziale parlare un po' con tutti nella speranza che vi pongano una domanda; e sarà qui che capirete di avere fatto centro. Ad esempio, sulle colline infestate dai briganti troverete una fanciulla indifesa. Se provate a parlarle vi chiederà di portarla in salvo, se accettate (ideogramma a sinistra) vi ricompenserà con un prezioso oggetto. Come al solito, dopo un po' che girate nel paese ottenete l'accesso al dungeon, ovvero al livello in classico stile platform alla fine del quale vi aspetta il cattivone di turno. Superato anche quest'ultimo ostacolo si passa al villaggio successivo e così via. Le novità di questo terzo episodio sono tutte incentrate sulla "gestione" dei personaggi e delle loro armi. Fin dall'inizio sarete accompagnati dal vostro fido compare Ebisumaru, ma, procedendo, al vostro party si uniranno altri due individui. Grazie al tasto select potrete scegliere quale dei quattro personaggi utilizzare e questo vi servirà per superare certi ostacoli. Ma sono molte le sorprese che vi aspettano in questo imperdibile gioco.

• ***Trust***

Si ringrazia Console Generation

Usate la mappa per muovervi di paesello in paesello. La faccina di Goemon indica il punto in cui vi trovate in questo momento.

Non appena il tipo ha lanciato la sua fireball, alzatevi e colpitelo.

GANBARE GOEMON 3

La Konami non si smentisce e sforna un altro capolavoro. La grafica sembra meno curata rispetto al solito, ma in compenso il sonoro è da premio oscar. Il nuovo modo di gestire i personaggi è molto funzionale e altrettanto divertente, grazie anche al comodissimo inventario, richiamabile con il tasto start, che vi fornisce tutte le informazioni di cui avete bisogno: quante e quali armi ha ognuno dei personaggi, a che livello di potenza sono le armi, quali oggetti avete e anche che tipo di azioni possono compiere i vostri robot! Infatti, poco prima di arrivare al mostro finale globale sarete in grado di: colpire normalmente, saltare, tirare pugni con il robot, sparare fuoco con il robot, congelare con il robot, effettuare una mossa speciale diversa per ogni personaggio, consultare la mappa, caricare l'arma secondaria... Insomma, l'unico problema è il giapponese, ma se non vi spaventa non capire nulla di quello che sta accadendo e andare avanti a tentoni, questo è un gioco che non dovete assolutamente perdervi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 8/10
Se non ci fossero stati di mezzo gli ideogrammi avrebbe preso molto di più

GRAFICA 7/10
Ho l'impressione che sia meno curata, ma va benissimo anche così

SFIDA 8/10
Ecco un gioco dove si fa sentire il peso della cultura. Mi dicevano: è importante sapere le lingue, servono sempre nella vita...

SONORO 9/10
Fantastico soprattutto nella sequenza iniziale e in quella finale.

SNES **90**

SOTTO CONTROLLO

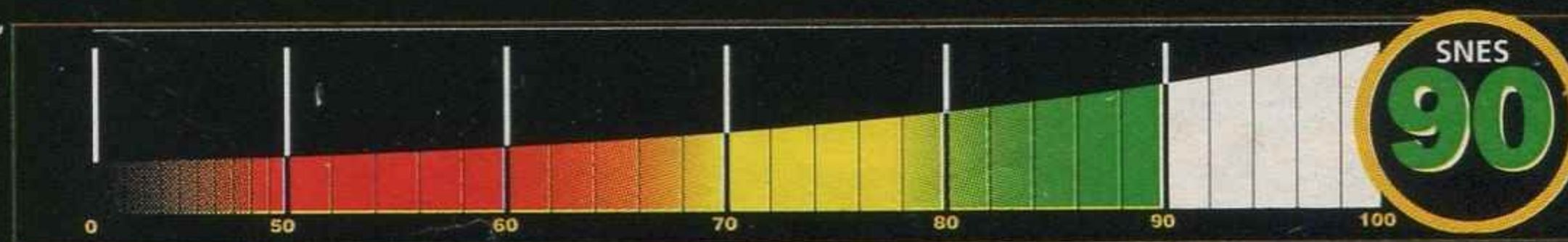
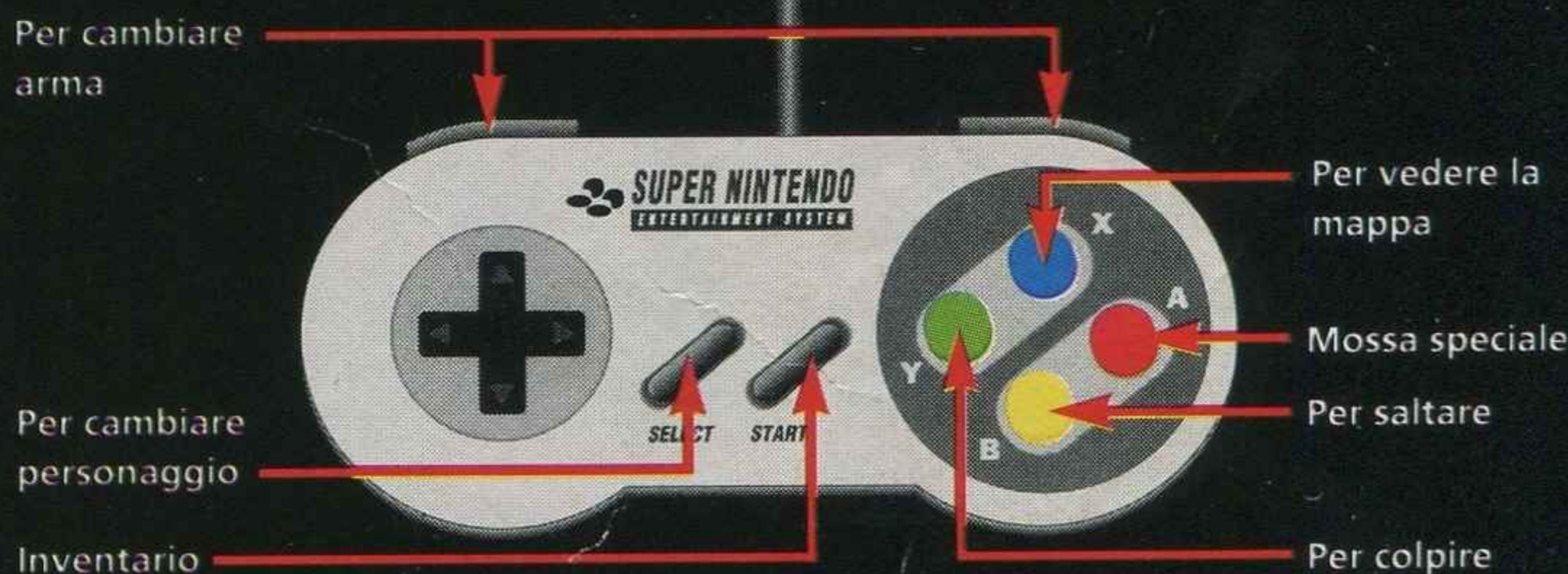
Per cambiare arma

Per vedere la mappa

Mossa speciale

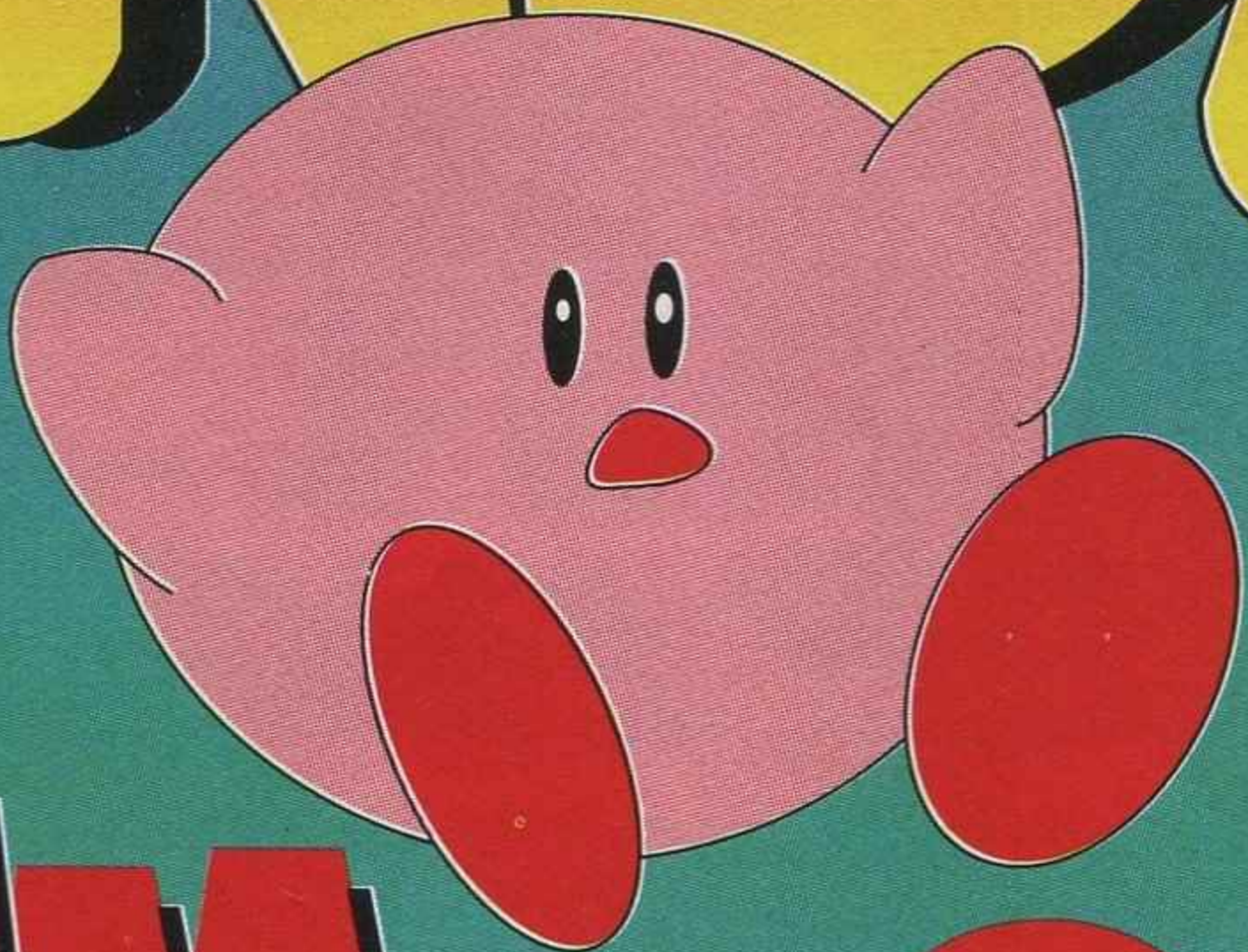
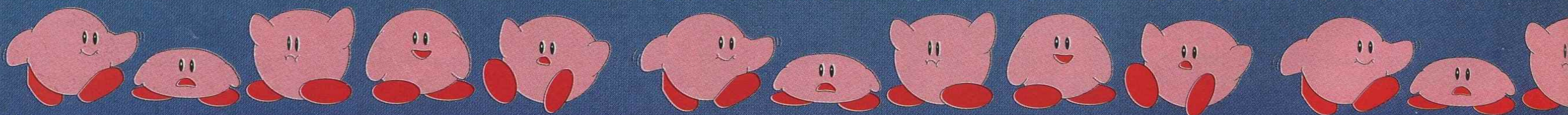
Per saltare

Per colpire

Per cambiare personaggio

Inventario

N.B.: Non tutte le funzioni sono disponibili all'inizio.

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1-2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

KIRBY'S DREAM COURSE

Ragazzi è ufficiale, sono in preda al panico, sono ben due ore che cerco una frase per iniziare la recensione, e non mi è ancora venuto in mente niente di particolare... È uno di quei giorni in cui sarebbe stato meglio rimanere a letto a sonnecchiare ed evitare anche soltanto di uscire per strada, se capite ciò che voglio dire... vi lascio immaginare il resto che eufemisticamente parlando è a dir poco ignobile e non rende giustizia al gioco che, invece, è decisamente particolare. Trattasi infatti di minigolf, gioco molto praticato anche in Italia, ma con delle piccole varianti. In K'SDC infatti non si utilizzeranno le mazze o se preferite i bastoni, bisognerà fare affidamento sui poteri di propulsione del nostro Kirby , il quale dovrà aggrovigliarsi su se stesso trasformandosi da simil uccellino in pallina e, una volta raggiunto il grado di compressione desiderato, scatterà come una molla in direzione della buca che, come nei migliori giochi di golf, dovrà essere completata con il minor numero di tiri possibile. Il gioco in due è decisamente più divertente, infatti

Come in ogni minigolf che si rispetti le varie buche sono caratterizzate da particolarità... In questo caso l'ombrellino, purtroppo, non vi servirà a molto.

nei momenti di maggiore intensità sportiva potrete scaraventare il vostro avversario fuori dal tracciato di gioco facendogli così perdere il turno (si sono uno sportivo !!!), oppure potrete usare i poteri che vi verranno conferiti cozzando contro uno dei vari bonus disseminati sul piano di gioco, per il solo piacere di commettere un atto antisportivo nei confronti del vostro avversario. Tali bonus appena colpiti svaniranno donandovi un particolare potere che vi permetterà di realizzare un miglior approccio alla buca, che apparirà dopo che tutti i bonus saranno stati colpiti, e l'ultimo di essi si trasformerà in buca; a quel punto potrete sferrare l' attacco finale all'avversario ricordandovi sempre che l'importante non é vincere ma ... stravincere (De Coubertain docet).

• ROY

Si ringrazia Console Generation (Mi)

KIRBY'S DREAM COURSE

Commentare questo gioco mi risulta un po' difficile, in quanto è la prima volta che gioco a minigolf e perciò mi mancano i termini di paragone; comunque la cosa non dovrebbe essere molto complicata, visto e considerato che dovrebbero esistere si e no altri due o tre giochi del genere. Tenendo conto del fatto che K'SDC dovrebbe essere il primo minigolf per SNES non posso far altro che dare un giudizio positivo al gioco in quanto accomuna una buona grafica e un discreto sonoro. Per quello che riguarda la giocabilità debbo dire che è veramente buona, se è giocato in compagnia è a dir poco bellissssimo. Cos'altro dire se non buon divertimento con K'SDC o con ciò che più vi aggrada, l'importante è che non sia sempre il solito picchiaduro.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (7/10)

Il sistema di controllo non è dei più semplici ma una volta capito si rivelerà molto produttivo

GRAFICA (7/10)

Molto simpatica e tondeggiante, buoni gli accostamenti cromatici

SFIDA (7/10)

Abbastanza lunga da soli, decisamente intrippante in due

SONORO (6/10)

Rilassanti musichette adatte al tipo di gioco

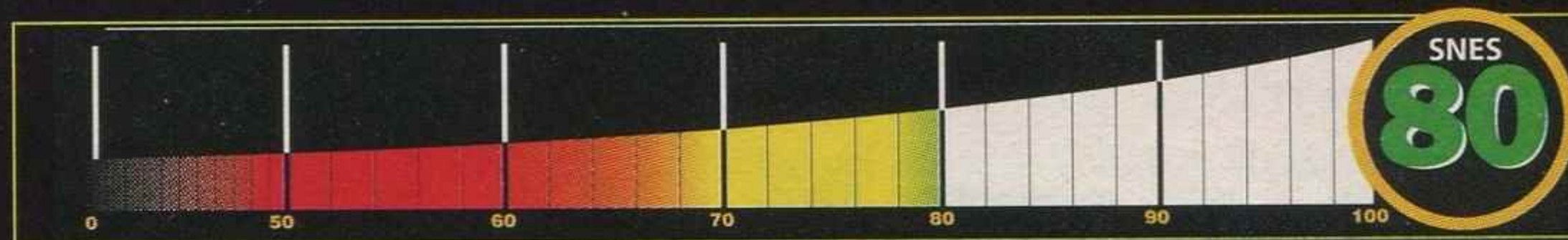
SNES **80**

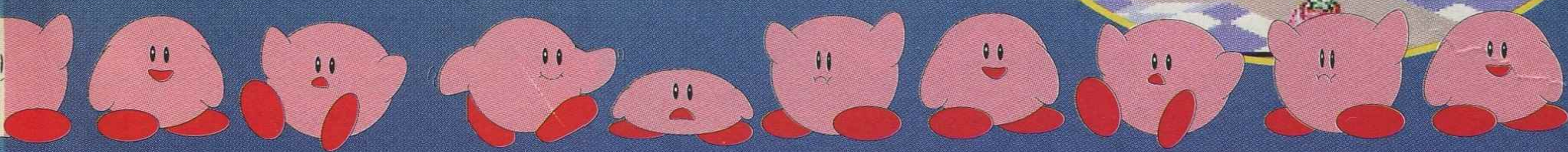
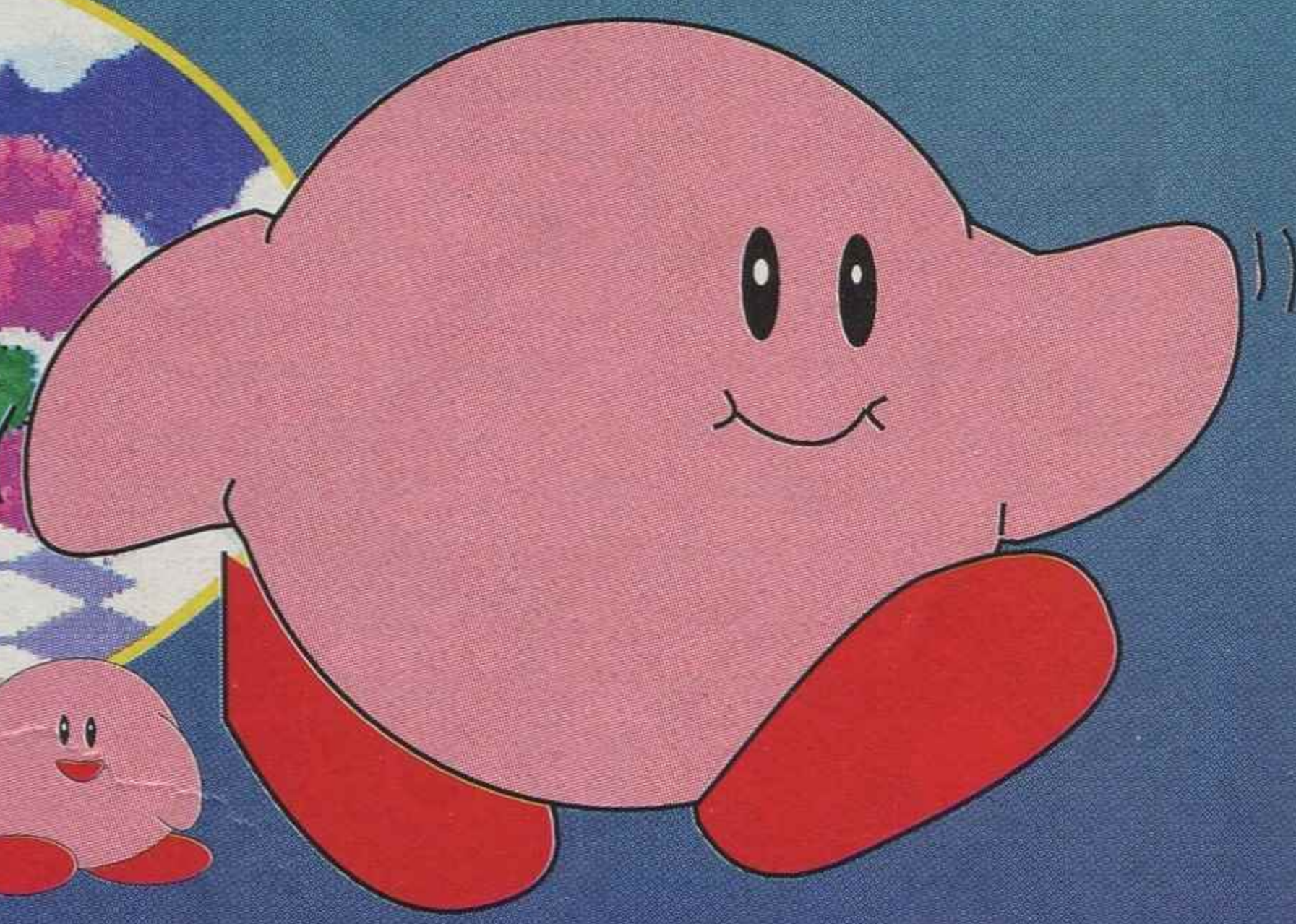
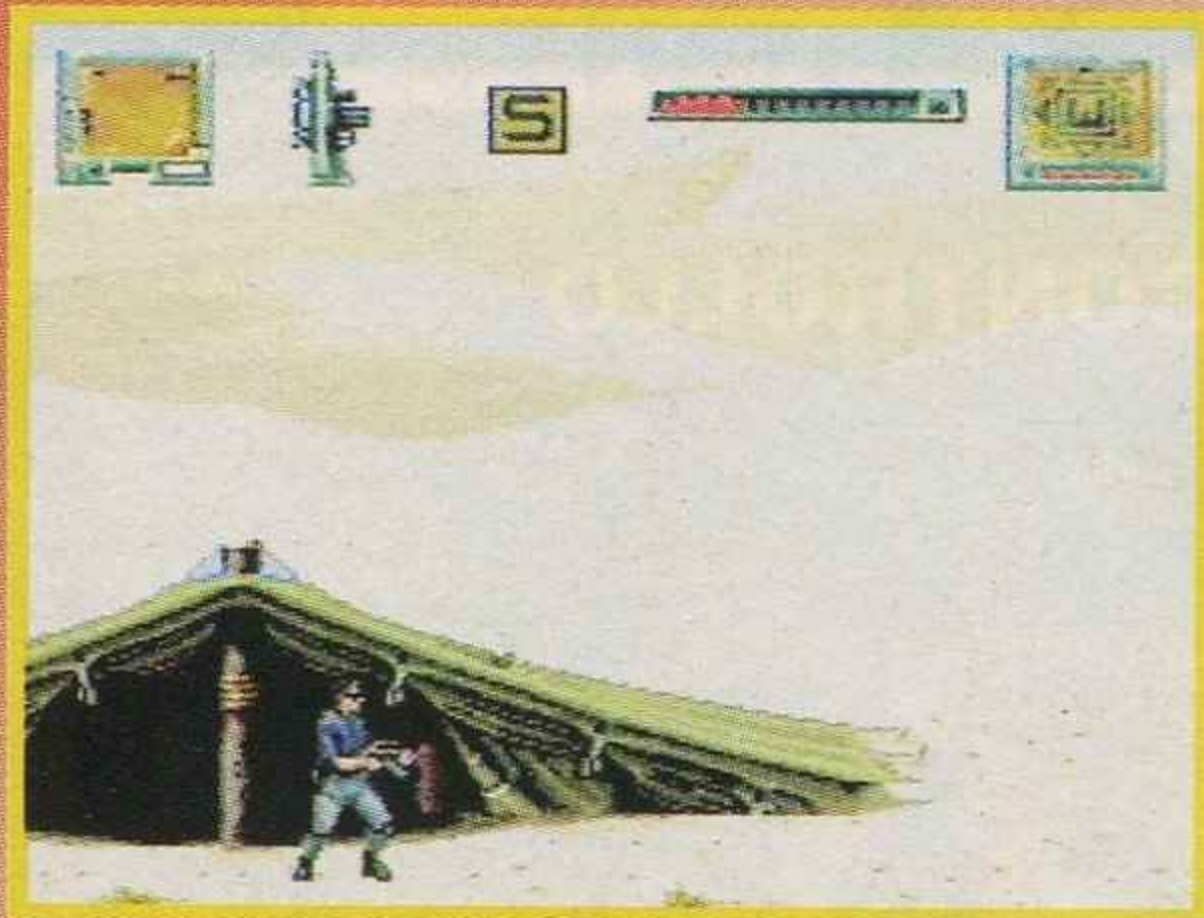
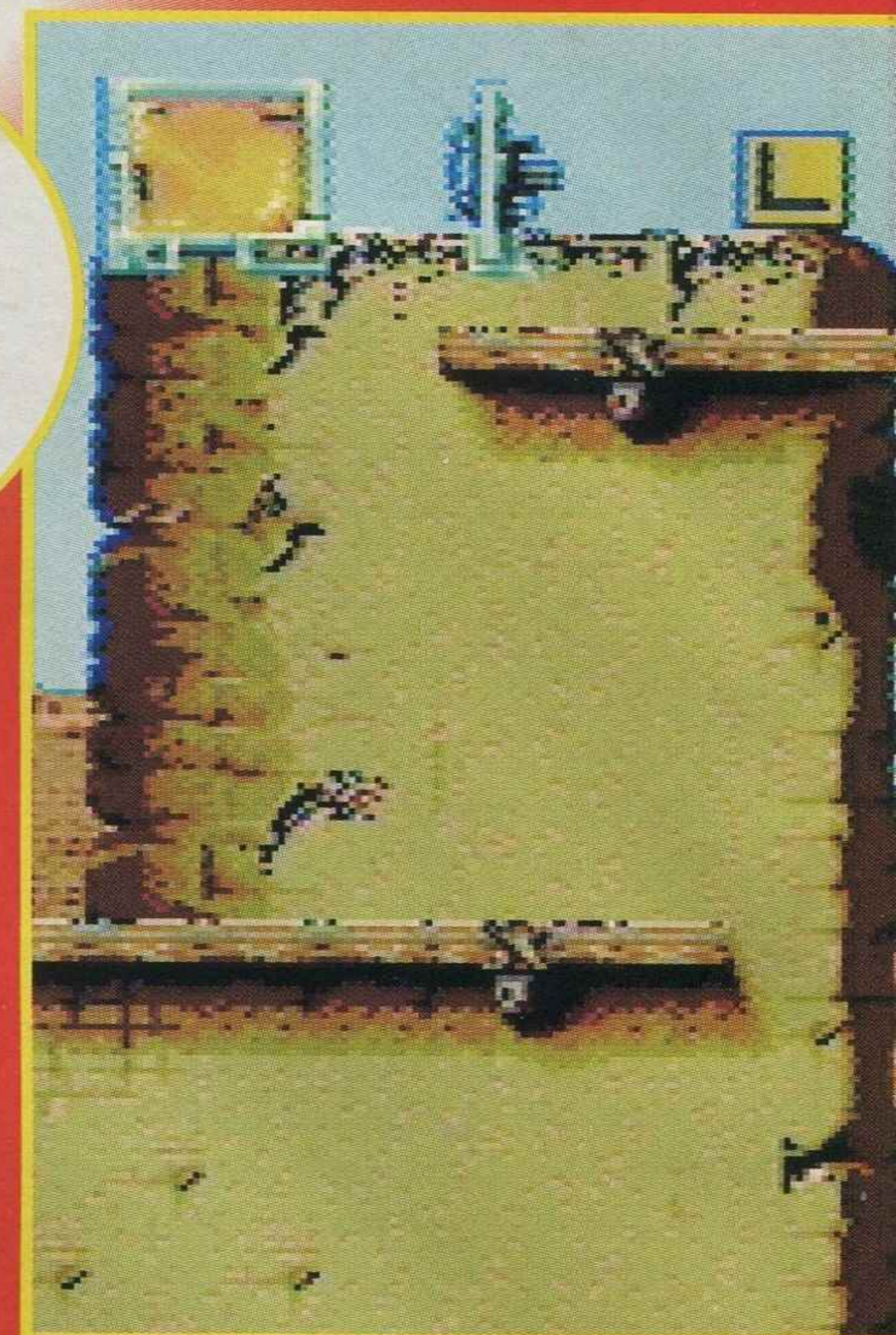
SOTTO CONTROLLO

Mostra il piano di gioco

Indirizza Kirby

Per schermata effetti

Per tirare

Da questa mappa potrete passare da una buca all'altra a vostro piacimento: in questo modo se rimanete bloccati su una buca non dovrete annoiarvi all'infinito.

Anche se la traiettoria di questo colpo, apparentemente facile, è relativamente dritta, non fatevi ingannare: il dislivello potrebbe giocarvi dei brutti scherzi.

Casa: **ACCLAIM**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **PURTROPPO**
Livelli di difficoltà: **STANDARD**

Nel deserto del pianeta dall'altra parte della galassia fa un caldo tremendo.

"Boom" ma che bella esplosione, manca solo il mostro che rutta.

Esiste anche una minima parte di strategia nel gioco. Che Bello!

I paesaggi sono ripresi da quelli presenti nel film, a chi è piaciuto farà anche piacere.

STARGAT

"Stargate", detto per inciso, è un film che vede come protagonista Kurt Russell e che, tra l'altro, è il titolo di uno splendido esempio di arte videoludica, che guardacaso NON è quello preso in esame in queste due pagine, ma uno dei tanti capolavori di un vecchio Game Designer nomato Eugene Jarvis (l'uomo dietro classici come Robotron 2084 e Defender, lo shoot'em più clonato del millennio, di cui Stargate era appunto il seguito). Purtroppo, invece, in questo caso ci troviamo davanti all'ennesimo platform game di quelli che ci inciampi per strada tanti ce ne sono. Voi controllate quello che presumibilmente è Kurt Russel, dotato di mitraglione orientabile sui 180 gradi.
L'animazione dello sprite principale è pregevole, si aggrappa

STARGATE

Stargate è un gioco che ogni programmatore dovrebbe avere, è uno splendido Bignami su come NON si programma un videogioco. Credevo che i tempi degli sprite che si squagliavano col fondale fossero finiti con Power Drift su C64 e invece no, chebbello, ma non fai in tempo a buttarti in questi piacevoli ricordi che feconda rispunta la memoria delle rilevazioni di collisione inesistenti e di quei buoni vecchi Bugs, ormai quasi relegati totalmente ai dischi dei Pearl Jam. C'è tutto questo e molto più in Stargate, come alcune splendide animazioni a guarnire un programma totalmente inutile e ingiocabile. In altre parole questa cartuccia è pessima e se già malasorte volle vedervi coinvolti nel suo acquisto, non ci vuole un recensore a dirvi di ignorarla. Dove serve un parere competente è nella ricerca dell'alternativa d'utilizzo dell'oggetto: imbottitela di tritolo e tenetevela da parte per Martedì Grasso. O al limite, mettetela sulla mensola e occasionalmente guardatela con grande disprezzo.

AGIRE & PENSARE

SUPER NES

GIOCABILITÁ (1–10)
Ci sono: l'obiettivo del gioco consiste nel trovarla. Che geniacci questi americani.

GRAFICA (1–10)
Alcuni sprite sono animati con cura, peccato per i fondali inesistenti e i rallentamenti, e gli sfarfallamenti, e oddio, se continuo mi deprimo.

SFIDA (1–10)
Neanche da prendere in considerazione

SONORO (1–10)
Effetti ridicoli e musichette ultrasoniche stridenti che trapanano le recchiuzze anche ai pipistrelli.

SNES **23**

SOTTO CONTROLLO

Muove il pupazzo

Controlla la trasformazione (che tanto non serve a molto)

Salta piano piano ma piano

Spara quello che deve sparare

STARGATE

Sentite signori della Acclaim, io per queste cose non ho più il fisico. È rinfrancante verificare la mai troppo sondata continuità antropologica della stirpe dei programmatori inetti (homo codens impeditus), da sempre vassalli al servizio del Signore dei Giochi Emorroidali e da altrettanto tempo veicolo di sfogo per i recensori a cui la vita tarpa le ali e frustra le membra. A parte questo, non mi stupirei di trovare un listato in basic di questo gioco su una rivista di 10 anni fa, errori di battitura compresi. Perché solo così si può spiegare l'approssimazione di quella che per convenzione chiameremo "grafica", e volendo essere larghi anche un sonoro abbastanza apologetico. La giocabilità è rarefatta al punto di chiedersi perché abbiano proprio tentato di inserirne alcuna: se questo fosse stato un demo autogiocante il voto avrebbe potuto essere migliore. Stargate defice in tutto, perde pezzi ovunque, non sta insieme manco con la panciera del dottor Gibaud. Un altro gioco come questo, Acclaim, e non sono più amichetto tuo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ — 1/10

Cosi' potete accusarmi di favorire il Mega Drive e odiare il Super NES

GRAFICA — 6/10

A me sembra un po' meglio della versione SNES, poi magari potrebbe essere autoconvinzione per evitare il pianto isterico

SFIDA — 3/10

È abbastanza insulso ma andare avanti significa realmente qualcosa, in questa vita inspida

SONORO — 2/10

Un La bemolle calante alternato ad un Sol diesis suonato male

0 50 60 70 80 90 100

MD 26

SOTTO CONTROLLO

MEGA DRIVE CONTROL PAD

SEGA

TRIGGER

A B C

Muove il pupazzo

ON

OFF

Questo è realmente l'unico pulsante che vi serve.

alle piattaforme come il Conrad di Flashback, salta (lentamente) agile e baldanzoso e corre proprio come i marine di Super Contra. All'inizio pensavo che lo spettro di Timeslip (altro titolo sulla scia, peraltro mai recensito... lo faccio ora, 43%) fosse tornato a perseguitarci, ma poi giocandoci più a fondo è facile rendersi conto che Stargate è anche peggio. La trascuratezza con cui il gioco è stato realizzato è incredibile: tutto il programma è pieno di bug spaventosi, oggetti che passano attraverso i muri, nemici che ne seguono l'esempio, colpi del vostro mitra una volta visibili e dieci no, non si capisce mai dove state sparando.

Oltretutto Stargate è tutto qui: correte su e giù, raccogliete armi tutte uguali, e potete usare il tasto R per trasformarvi in personaggi diversi. Questa possibilità è sfruttata alquanto male, da quanto ne capiamo noi non serve assolutamente a niente se non a farvi massacrare prima. A me un gioco con tutte queste rogne piace da morire, erano almeno quattro anni che aspettavo un programma fatto così male. Ritornando al tomo dei doveri anche se consiglierei Stargate a tutti per farsi una grassa risata, devo sottolineare che il fatto che piaccia a me non significa che voi dobbiate comprarlo, anzi: evitatelo. E meno male che Eugene Jarvis sta ancora bene in carne, perché se fosse morto a forza di rotolarsi nella tomba avrebbe scavato un'altra linea per la metropolitana.

• *Apecar*

Congelate l'avversario com'è scritto nel prontuario.

Il coloettero gigante è davvero inquietante.

Colpite il bestione e infilatevi un bel maglione.

Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

STARBLADE

È risaputo che negli sparatutto spaziali la trama è un elemento assolutamente secondario. Se poi, come nel caso di Starblade, si tratta della conversione domestica di un coin-op, possiamo senz'altro dire che il nome o le origini degli avversari sono del tutto irrilevanti. Notiamo soltanto che il plot del gioco ricalca abbastanza fedelmente quello di "Guerre Stellari": bisogna distruggere una stazione militare orbitante penetrando progressivamente fino ai canali interni in cui si cela il reattore.

Questa conversione per 3DO si è mantenuta fedele al coin-op originale: la grafica poligonale è protagonista assoluta, anche se bisogna fare una distinzione fra i poligoni dei fondali e quelli dei nemici. I primi, infatti, sono tutti precalcolati mentre solo i secondi, più piccoli e meno numerosi, sono elaborati in tempo reale. Da questa considerazione si deduce che la rotta percorsa dal caccia del giocatore è predefinita e imposta dalla CPU.

L'intervento richiesto riguarda solo i posizionamento del mirino e l'esplosione dei colpi.

Per quanto riguarda la qualità della conversione, bisogna fare una precisazione: questo titolo non solo riproduce con buona fedeltà il coin-op che ha impazzato nelle sale giochi durante il

Dovete tenere lo spazio pulito! Altrimenti succedono cose come questa, e poi tocca a voi ripulire.

LISCIO O GASSATO?

L'evoluzione tecnologica inarrestabile sposta i confini del possibile e dell'impossibile nel campo dei videogiochi, e così quel che un tempo non era alla portata del System 21 della Namco (l'hardware che equipaggiava il coin-op di Starblade, ora superato dal System 22 che ha dato vita a Ridge Racer e, più recentemente, Ace Driver), oggi è realizzabile su un sistema domestico. Certo, la qualità visiva e la sensazione di coinvolgimento sono ancora leggermente inferiori a quelle arcade, però con il nostro 3DO possiamo avere i poligoni ricoperti di texture-mapping, mentre in sala giochi, per quanti gettoni inserissimo, questa opzione non era prevista. Ecco le due modalità a confronto.

TEXTURE OFF

Questo è lo stile grafico del coin-op originale: i poligoni sono enormi, molto numerosi (ricordate, comunque, che sono precalcolati), ma colorati in modo uniforme. Il senso di velocità è dato talvolta da accostamenti cromatici piuttosto forti: in ogni caso, i colori possono cambiare solo fra un poligono e l'altro, mai sulla superficie dello stesso poligono. Sono compresi, piacevolmente efficaci, effetti di ombreggiatura.

TEXTURE ON

Qui il discorso si fa diverso: per aumentare il realismo e conferire ai poligoni profondità e dettaglio, le superfici dei solidi vengono ricoperte con figure di grafica bitmap. L'effetto, congiuntamente alle tecniche di ombreggiatura, è veramente spettacolare. Da notare che, trattandosi di dati estratti direttamente dal supporto ottico, l'implementazione del texture mapping non comporta rallentamenti di alcun tipo.

I campi di asteroidi sono sempre molto insidiosi. State attenti a non venir lapidati.

nale; la seconda, invece, implementa il texture-mapping che, ricoprendo sontuosamente la superficie dei poligoni, rende l'aspetto visivo del gioco nettamente più spettacolare. Quest'opzione era già stata anticipata per la versione PlayStation (Starblade Alfa), ma anche su 3DO si dimostra efficace. Il ricco comparto grafico è poi impreziosito da un sapiente uso di effetti speciali, come la sovrapposizione di esplosioni in trasparenza, che conferiscono a *Starblade* un aspetto veramente spettacolare. Anche il sonoro svolge egregiamente la propria parte, con l'inclusione di brani di parlato campionato che danno preziose indicazioni di gioco, per esempio anticipando le manovre che il pilota sta per effettuare.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer Shop (Torino)

STARBLADE

Il ruolo che il giocatore è chiamato a ricoprire in Starblade è, sostanzialmente, quello dell'artigliere di torretta che, disinteressandosi completamente delle manovre di pilotaggio, si concentra unicamente sull'abbattimento dei velivoli nemici dirigendo prontamente il mirino attraverso l'area di gioco. Questo fattore, unitamente alla struttura molto lineare, fa di Starblade un titolo intrinsecamente semplice che, se poteva essere adatto ai ritmi di gioco di un coin-op, si rivela un po' troppo elementare per l'uso domestico. Tuttavia, coloro che hanno amato l'arcade originale o che comunque apprezzano gli shoot'em-up di questo tipo, troveranno in questo prodotto una conversione veramente perfetta e per alcuni versi (come abbiamo visto) superiore al coin-op. Si tratta senza dubbio di un eccellente esercizio di programmazione, che rende giustizia alle potenzialità hardware del 3DO e potrà fare la gioia di molti: dev'essere chiaro, però, che acquistando Starblade ci si porta a casa un arcade e si rinuncia in partenza alla profondità di gioco.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÁ (8/10)

Il compito è semplice: mirare sui nemici e abbatterne il maggior numero possibile: il sistema di controllo aiuta a eseguirlo in modo funzionale

GRAFICA (9/10)

È veramente uno spettacolo per gli occhi, soprattutto con il texture mapping attivato. L'uso delle trasparenze nelle esplosioni, poi, è magistrale

SFIDA (6/10)

Dopo un periodo di pratica relativamente breve, completare il gioco diventa piuttosto semplice e ciò può, purtroppo, minarne la longevità

SONORO (9/10)

Di ottimo livello l'intero comparto audio: gli effetti sono suggestivi e il parlato digitalizzato trasmette un'eccitante sensazione di realismo

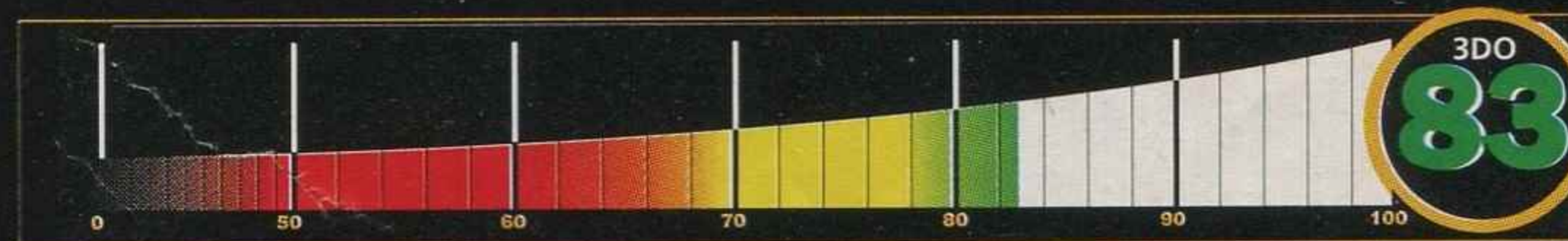
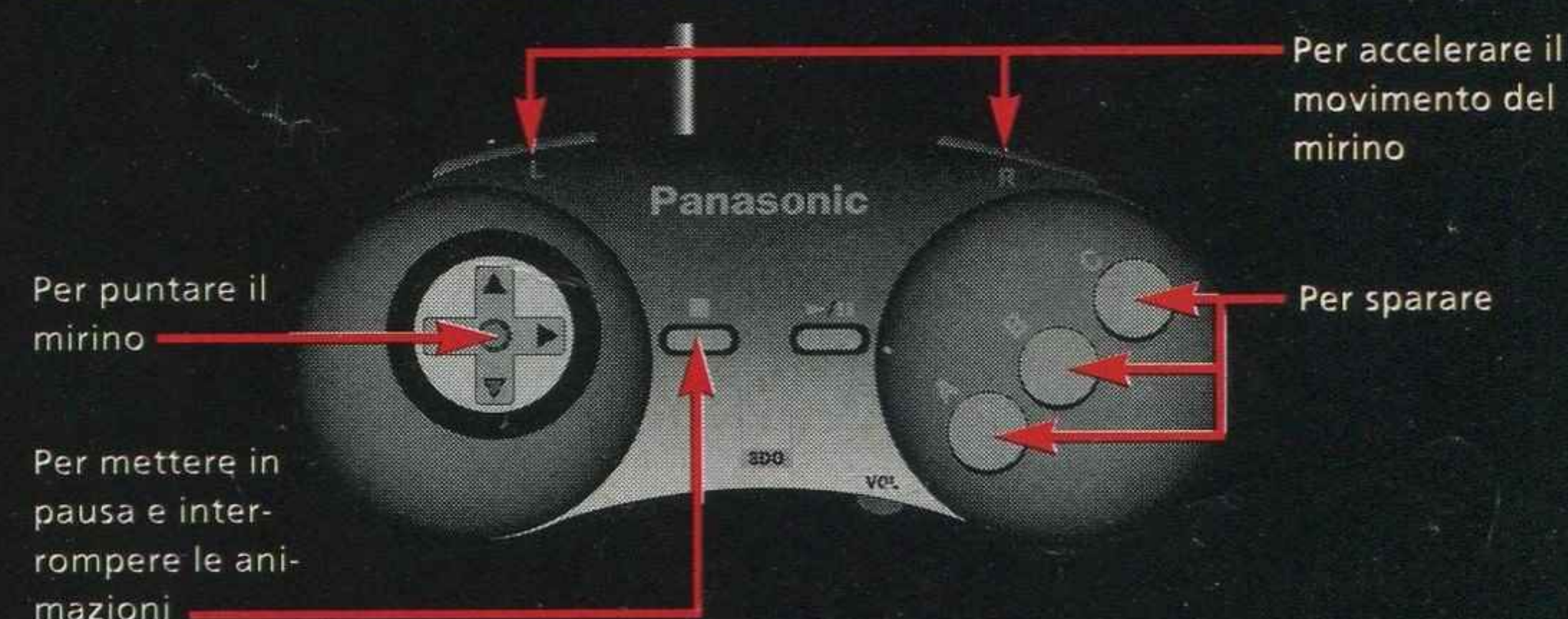
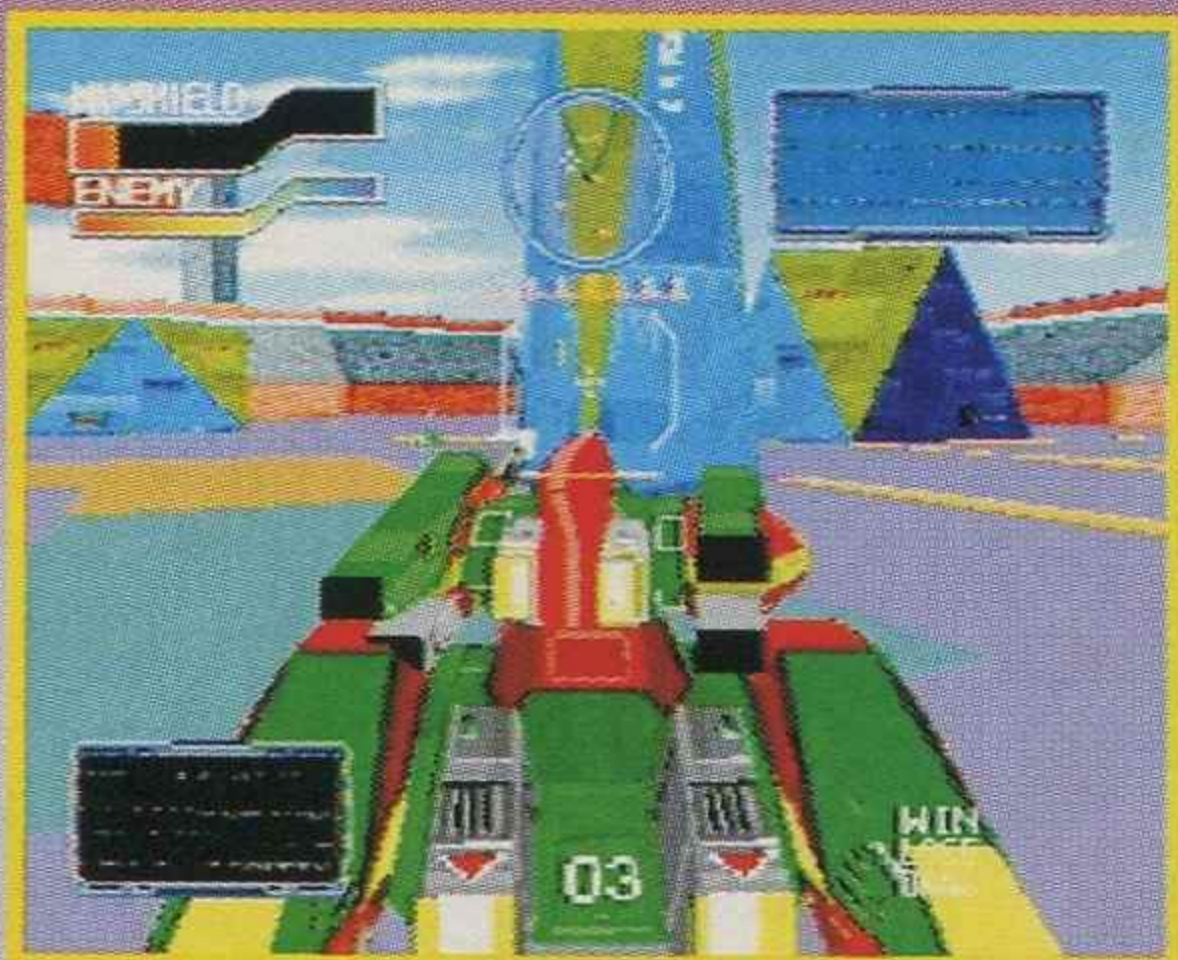
3DO **83**

SOTTO CONTROLLO

Per accelerare il movimento del mirino

Per puntare il mirino

Per sparare

Per mettere in pausa e interrompere le animazioni

Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

Cyber Sled è un gioco che vi terrà incollati al video con l'angoscia di essere presi di sorpresa... Il colpo d'occhio è importantissimo!

In questa suggestiva schermata potrete scegliere il vostro mezzo.

CYBER

In quest'immagine potete vedere in azione un Hadison Hawk, un carrarmato di media potenza, abbastanza ben armato e corazzato e piuttosto veloce.

La presentazione dei carrarmati e dei loro piloti è in perfetto stile Manga.

E "che" sparatutto, gente! *Cyber Sled* è un gradito ritorno per chi, come me, si era già divertito negli pseudo abitacoli della sale-giochi. Avete presente quegli enormi gusci plasticosi che dovrebbero assurgere a vostro veicolo da combattimento? Beh, qui in più abbiamo notevoli migliorie grafiche (texture mapping in luogo di poligoni nudi e una cifra di colori in più) grazie alle quali credo che chi possessori della PS-X della Sony ci guadagneranno certamente qualcosa; tanto per cambiare infatti la Playstation non ha nessun problema a riprodurre la conversione in modo impeccabile, dimostrando che, anche quando non si hanno nuove idee un concept di gioco già ampiamente collaudato può divertire, con l'introduzione di "piccoli" ritocchi al copione originale, fondendo l'azione più selvaggia con una buona dose di tattica.
Lo scontro in questione si svolge in un'arena chiusa e ha per protagonisti dei mezzi spazial-corazzati armati di tutto punto; sfruttando opportunamente gli ostacoli solidi all'interno del campo di battaglia come riparo, sparando e muovendosi il più velocemente possibile dovrete aver ragione dell'avversario di turno... In attesa del link, il cavo per collegare due PSX fra loro a video distinti, quando si gioca in coppia lo schermo sarà diviso orizzontalmente, mentre, giocando da soli avremo a disposizione il video nella sua totalità. Potrete scegliere tra sei veicoli quello che più vi aggrada, a seconda che prediligiate la velocità, gli armamenti o gli

SEI PERSONAGGI IN CERCA D'AZIONE

HADISON HAWK
Fonde le varie caratteristiche in una media perfetta, il più equilibrato.

MARIE YAMAMOTO
Grande velocità e discreto armamento, l'armatura è il suo punto debole.

HANS BAIRD
30 cm. di armatura di adamantite più 20 tonnellate di armi, è lentissimo (per fortuna).

AMANDA BATES
Pochi scudi ma ottimamente armato e discretamente veloce, nella media.

ALAN STRIKER
Figuriamoci se poteva mancare un ninja: ultra-veloce ma con pochissimi scudi e armi.

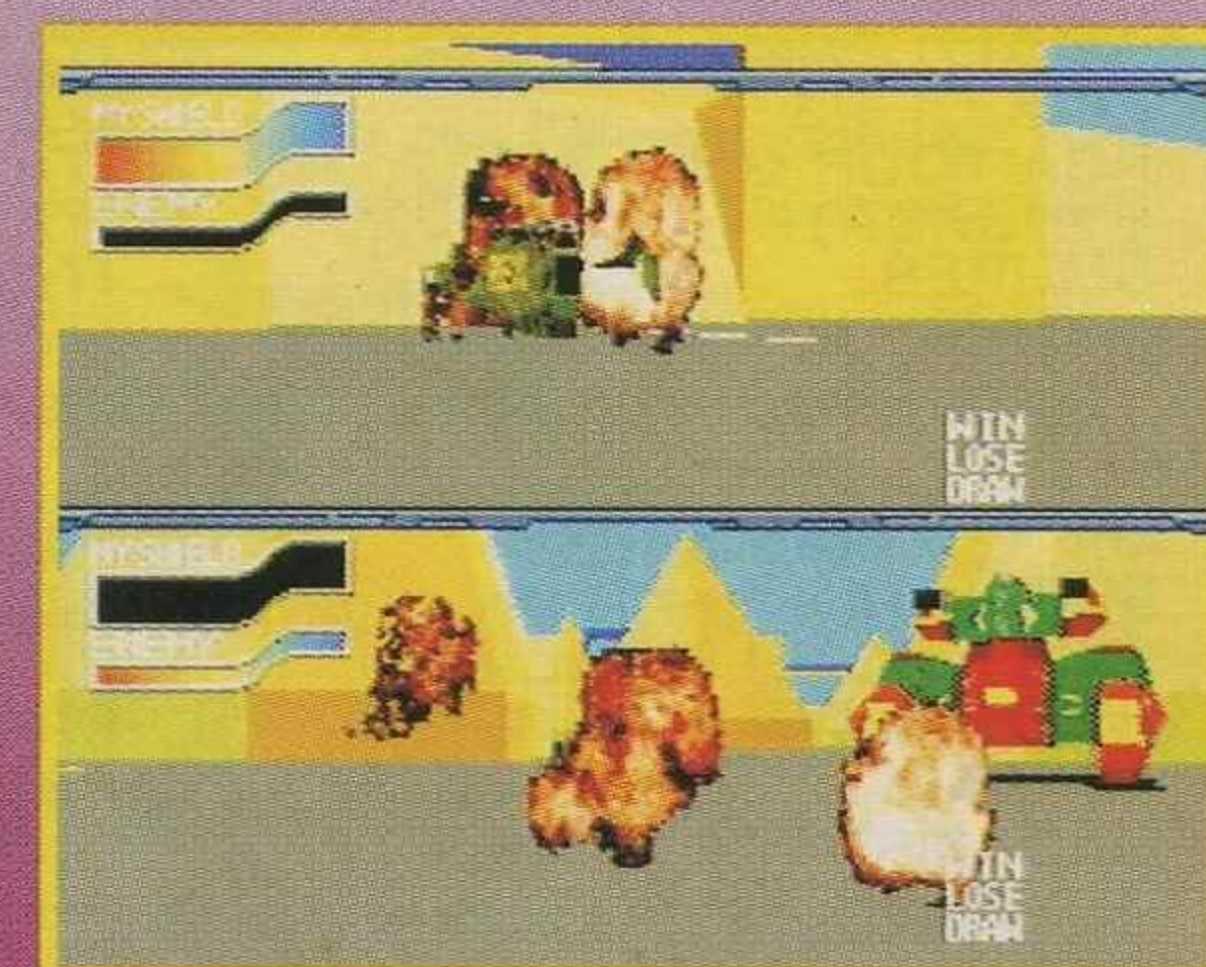
REXER IRONSIDE
Serbatoio delle armi al gran completo, velocità e scudi di poco sotto la media, militaristico.

SLED

scudi, inoltre prima di incontrare un avversario vi verrà mostrato un breve filmato che ne mette in luce le capacità principali (fatene tesoro). Mentre si gioca potrete optare per la vista interna oppure quella da dietro, e le icone che appaiono, se prese, vi faciliteranno la vita (scudi, missili e barriere) o la abbrevieranno irrimediabilmente (mine), vedete voi come comportarvi, dato che distinguerle non è così facile. Dopo vari nemici sconfitti sarete degni del classico cattivone finale, davvero tosto da battere, se non altro perché il salto di qualità dal penultimo avversario è enorme, mentre i primi hanno sempre e comunque i loro punti deboli. Gli scenari sono cinque (otto nel modo a due) e, cosa che adoro, il puntamento dei laser è automatico e i missili sono a ricerca, inoltre il radar indica la posizione dei vostri anniversari; occhio però, il tutto viene annullato in parte o globalmente se sceglierete di battervi con la nebbia e/o di notte. Le opzioni sono quindi, oltre alla selezione del personaggio e dell'arena (in due), eventuali handicap derivanti dalle suddette situazioni, livello di difficoltà, settaggio degli skills, tempo limite e tipo di grafica. Per il resto è tutta "normale" amministrazione, ricordatevi comunque che, nonostante l'immediatezza e la semplicità del meccanismo di gioco, è proprio il suo ritmo serrato che lo rende appetibile: non è quindi il caso di lamentare la mancanza di finezze quando poi scoprirete il gusto di starvene davanti allo schermo semplicemente per rintracciare il nemico e disintegrarlo a missilate.

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

Il texture sui carrarmati aggiunge dettaglio e realismo al gioco.

Un'immagine dell'interessante opzione di gioco a due in split-screen.

CYBER SLED

Sicuramente chi possiede la Playstation o spera di comprarsela al più presto sarà contento della collaborazione tra Sony e Namco, soprattutto per il supporto dei loro giochi migliori, passati e futuri. *Cyber Sled* si presenta come la seconda conversione dopo il fantastico *Ridge Racer*, e devo dire che anche se i due titoli non sono assolutamente paragonabili, le cose sembrano andare di bene in meglio. La struttura di gioco è rimasta sostanzialmente la medesima (sei personaggi più i cattivoni a incontro diretto), con la stessa fluidità di movimenti e la frenetica velocità di gioco del bar. I passi avanti si presentano invece a livello grafico, dove al posto dei poligoni bicolore troviamo texture mapping su carri e arena, migliorando così notevolmente l'impatto realistico e il coinvolgimento; *Cyber Sled* è quindi un titolo che farà sicuramente piacere agli amanti del genere e a chi lo aveva gradito a suo tempo, soddisfando sia i nuovi adepti che i tradizionalisti di questo trito e ritrito, ma pur sempre granitico genere.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ — 9/10
Il controllo non è dei più semplici, ma il risultato finale è coinvolgente

GRAFICA — 8/10
Degna del predecessore, ne rincara egregiamente la dose

SFIDA — 7/10
Arrivare in fondo non è un problema, finirlo sì... In due è di certo meglio

SONORO — 9/10
Mica male gli effetti, musiche all'altezza e ottimo parlato digitalizzato

PS 84

SOTTO CONTROLLO

NB: il joypad è riconfigurabile.

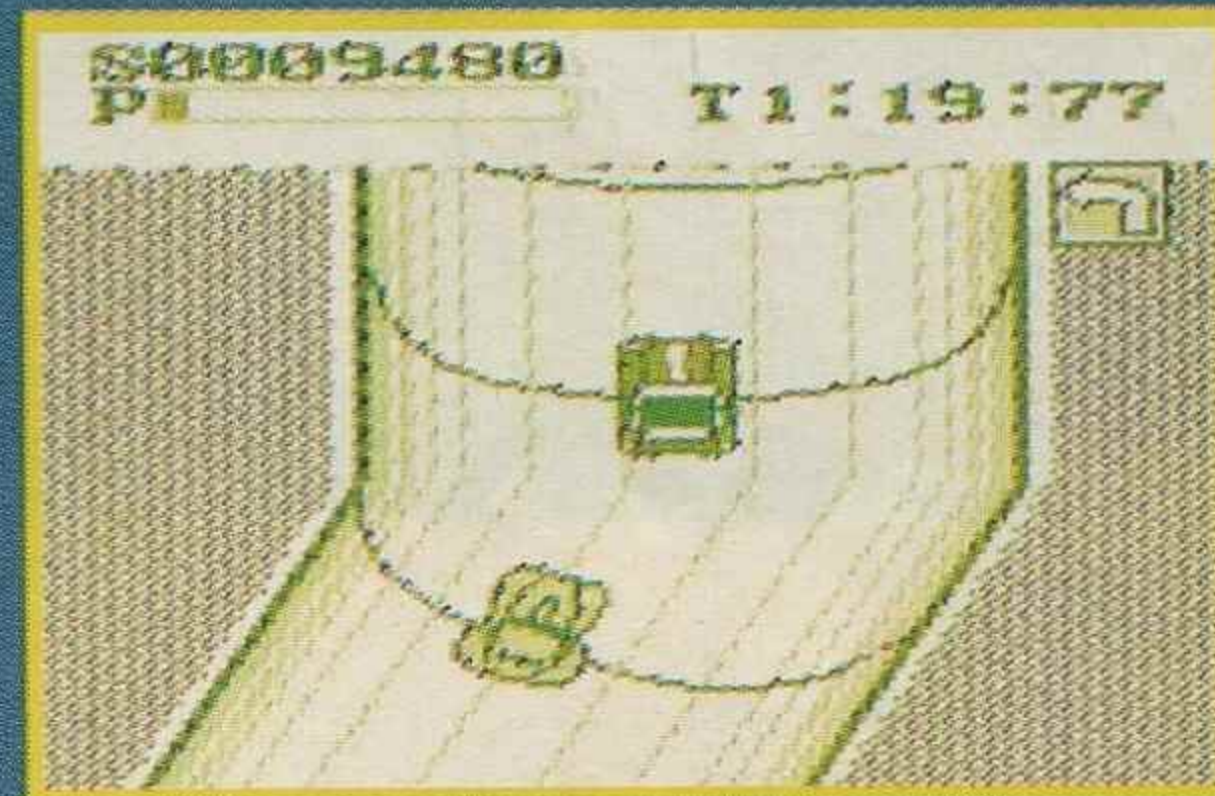
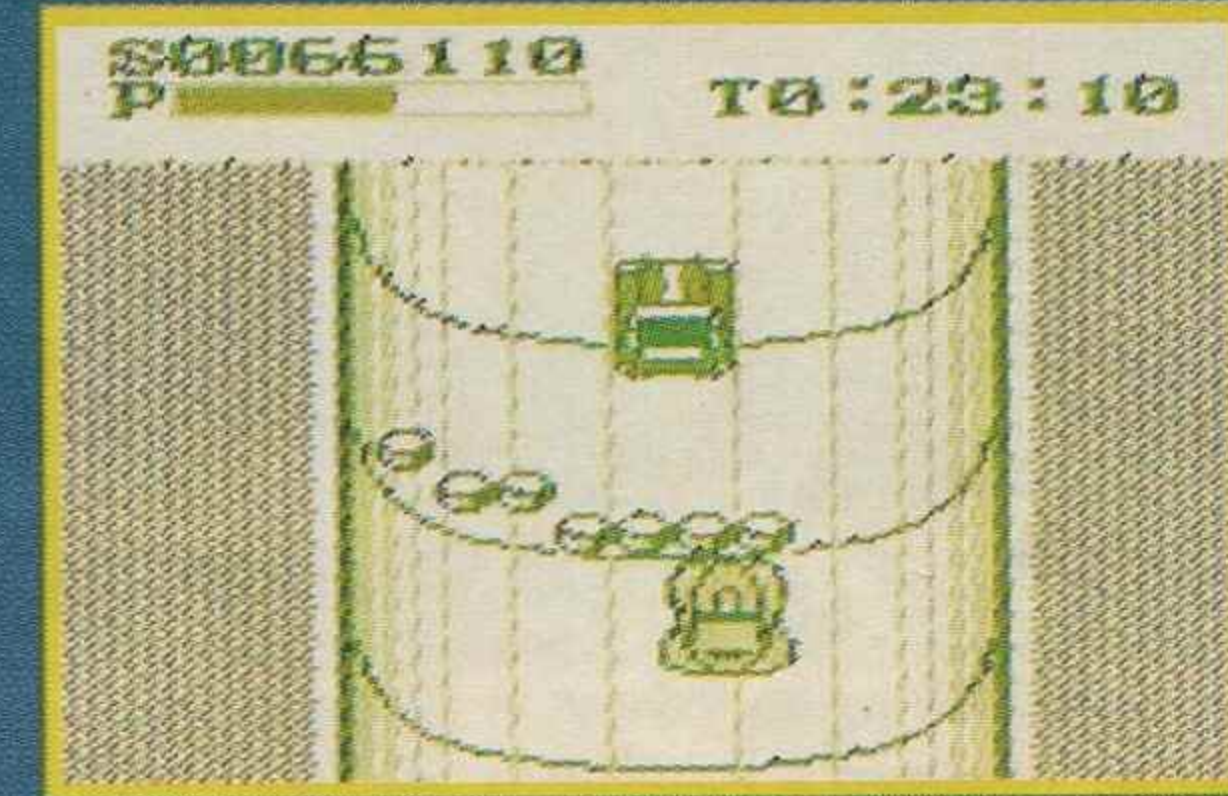
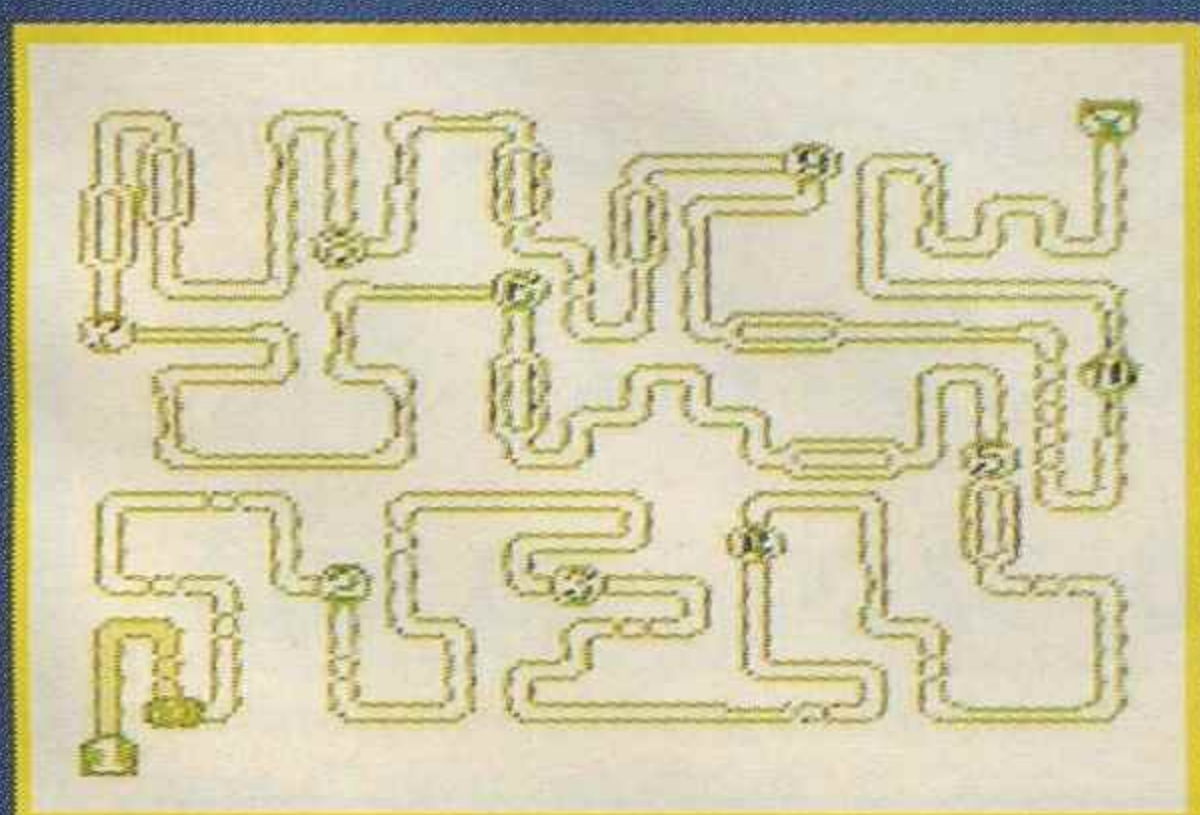
Casa: ELECTRO BRAIN
N°Giocatori: 1-2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

DEAD HEAT SCRAMBLE

Se il vostro più recondito desiderio è di correre con un fuoristrada dentro dei tubi, allora avete trovato il gioco che fa per voi. Lo scenario in cui è ambientato questo *Dead Heat Scramble* è infatti una lunga conduttura, mentre il vostro obiettivo è di arrivare in un tempo limite ai vari "check-point". Per fare questo dovete cercare di evitare tutti i vari ostacoli che potrebbero farvi perdere del tempo prezioso: sbarramenti che ostruiscono metà della "pista" e macchine avversarie rappresentano solo alcune delle difficoltà che vi troverete a dover affrontare. Altri spiacevoli contrattempi sono costituiti da enormi massi che attraversano improvvisamente la strada, macchie d'olio e improvvisi bivi o strettoie. Inoltre, la struttura stessa della tubatura nella quale gareggiate potrebbe causarvi qualche problema; quando curvate, infatti, dovete fare attenzione a non sbandare e volare fuori pista. Per fortuna la vostra vettura, che potete scegliere tra tre differenti, è dotata di una sorta di "turbo boost" alla Supercar che vi permette di spiccare dei balzi sopra gli eventuali ostacoli, ma state molto attenti agli atterraggi! Se speronate le altre macchine, riceverete degli utilissimi bonus che spaziano dalla più classica invincibilità al turbo, dalle bombe al tempo supplementare. Vi voglio anche ricordare che *DHS* non è predisposto per il Super GB e che si può giocare in due grazie al solito cavetto.

•Trust

Si ringrazia Newel (Mi)

Le strettoie sono molto insidiose, come tutto il resto del resto.

Nelle curve dovete stare al centro se non volete uscire di pista.

Saltate i paletti prima che vi facciano perdere del tempo prezioso.

DEAD HEAT SCRAMBLE

Purtroppo questo titolo non rappresenta certo qualcosa di nuovo nel vasto repertorio di giochi del piccolo GB. È sempre la solita solfa e, nonostante la stravagante ambientazione, non riesco a intravedere delle valide motivazioni per cui si debba comprare questo ennesimo titolo automobilistico. La grafica non è paragonabile alle ultime produzioni per il portatile Nintendo, manca di profondità e dettaglio e ricorda in maniera preoccupante i vecchi schiacciapensieri. La giocabilità è limitata, visto che l'unica possibilità che avete per arrivare nel tempo prestabilito alla méta è imparare a memoria tutti gli ostacoli: non dovrete neanche sforzarvi a sterzare o a rallentare perché basta tenere costantemente premuto l'acceleratore e avere un buon tempismo nei salti. Insomma, sfogliate le pagine di questo numero di GP e vedrete che riuscirete senz'altro a trovare qualcosa di meglio.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÁ (6/10)
Divertente le prime volte, soprattutto in due, ma vi stuferete molto presto

GRAFICA (5/10)
Grafica monotona e priva di qualsiasi spunto interessante

SFIDA (8/10)
Difficile, soprattutto se non avete buona memoria

SONORO (6/10)
Anche se avesse un sonoro da dieci, non vi consiglierei comunque l'acquisto

GB 63

SOTTO CONTROLLO

Per saltare — B
Per accelerare — A

Vendita per corrispondenza

Casa: PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

NOVASTORM

Siamo nel 2155 ed è successo un guaio: pare che le AMI (Intelligenze Militari Artificiali) costruite dalla Cybertech Corporation su commissione del Dipartimento della Difesa abbiano sviluppato avanzate forme di autocoscienza e abbiano quindi deciso di rivendicare i propri diritti, ribellandosi agli umani e utilizzando contro di essi l'enorme arsenale militare e tutto il patrimonio informativo di cui sono state dotate dagli umani stessi. Il ciberesercito ha organizzato le proprie forze sui tre pianeti del sistema di Bodor: Kallinhor, dalla superficie geologicamente instabile percorsa da fiumi di lava; Kallum Koll, ricoperto per il novanta per cento da sabbia desertica; e Quiggin, regno di ghiacci e nevi perenni. A questo punto, nel bel mezzo di una trama che strizza l'occhio ai racconti asimoviani sui robot, entra in campo Lui: il Videogiocatore, vincitore di cento battaglie e salvatore di mille principesse. Il suo compito sarà quello di condurre un caccia Scavenger attraverso i tre pianeti di Bodor, distruggendo volta per volta gli obiettivi strategici illustrati dagli ufficiali, fino allo scontro finale con il Sistema Ribelle, arroccato nella spaventosa roccaforte Scarab-X. Il caccia Scavenger può essere controllato in modalità "Arcade" (croce in alto per cabrare, in basso per picchiare), o "Aircraft" (l'inverso, più familiare agli esperti di simulatori). I movimenti, comunque, sono sempre relativi alla posizione sullo schermo, poiché la rotta e la posizione rispetto alle superfici del paesaggio sono predeterminate dalla CPU. D'altronde, i fondali non sono semplicemente decorativi, ma interagiscono con le manovre di pilotaggio: montagne, sporgenze e ostacoli vanno quindi accuratamente evitati. La struttura di gioco è quella classica degli sparatutto, con ondate di nemici sistematiche, power-up e guardiani di fine livello. La grafica precalcolata è molto bella e dimostra il serio sforzo da parte dei designer di dare a *Novastorm* uno stile estetico del tutto personale: i guardiani di fine livello, in particolare, sono veramente originali e spettacolari.

• *Pentothal*

Si ringraziano Alex Computer e Play Game Shop (Torino)

Ecco un primo piano della vostra stupenda navicella.

Fate molta attenzione alle squadriglie nemiche, sono qui per abbattervi!

In questo pianeta abbondano i vulcani e i relativi lapilli.

Questa astronave non promette niente di buono!

NOVASTORM

Novastorm è un prodotto molto curato, realizzato in modo tecnicamente impeccabile. Proprio la sua qualità realizzativa lo ha già fatto apprezzare agli utenti PC. Non si può negare che l'impianto audiovisivo che sorregge questo titolo sia estremamente forte. Tuttavia, una volta assuefatti alla magnificenza grafica e alla spettacolarità dell'azione, ci si accorge che, sotto la superficie "in-your-face", si cela solo uno sparatutto dei più classici. Intendiamoci, non c'è nulla di sbagliato negli sparatutto, neanche in quelli classici: però, sulle prime, *Novastorm* può dare l'impressione di essere qualcosa di diverso rispetto al solito spara-spara-evita-raccogli il power up. Chiarito l'equivoco, comunque, e affrontato il gioco con l'approccio più giusto (ossia con lo sguardo vuoto fisso sullo schermo, il viso deformato da una smorfia di odio e il pollice destro impazzito sul pulsante di fuoco) il divertimento arriva in abbondanza. Non preoccupatevi.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÁ (8/10)

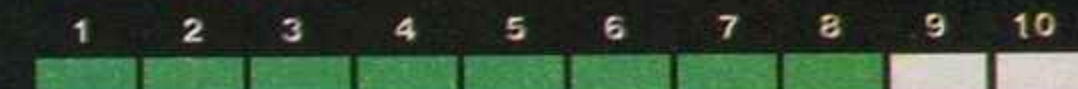
Il controllo sul caccia Scavenger è semplicissimo (non si può infatti influire in alcun modo sulla velocità e sulla rotta) e proprio per questo efficace

GRAFICA (8/10)

I paesaggi sono tutti precalcolati e vengono fuori belli e pronti direttamente dal CD, ciò non toglie, comunque, che siano belli e spettacolari

SFIDA (7/10)

Senz'altro non è un titolo che giocherete in eterno. Però, fin quando non lo avrete finito saprà coinvolgervi e stupirvi. E soprattutto divertirvi

SONORO (8/10)

Ormai, con i supporti ottici a disposizione, musiche ed effetti sonori di ottima qualità sono la norma. *Novastorm* è, diciamo, nella norma

3DO **79**

SOTTO CONTROLLO

Per esplodere una Super Bomba al plasma

Per sparare

Per controllare lo Scavenger (in modo "Arcade" o "Aircraft")

Per skippare le sequenze in Full Motion Video

Per mettere in pausa

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

Dopo la versione per SNES (recensita sullo scorso numero di Game Power) si rende ora disponibile Syndicate per Megadrive: chiariamo subito che per qualità realizzativa questa cartuccia si colloca agli stessi livelli di eccellenza della sua "cugina" marchiata Nintendo e questo non potrà che rallegrare i possessori del 16 bit Sega. Questo gioco ha riscosso un enorme successo, con pieno merito, presso i possessori di PC e Amiga, ma per i lettori che ancora ignorino di cosa si tratta cercheremo di tracciare un rapido quadro della situazione. I "syndicate" sono delle potentissime organizzazioni criminali para-militari che, in uno scenario futuristico dei più tenebrosi, hanno preso il controllo del pianeta, inserendosi nel vuoto di potere lasciato libero dalle forme di governo tradizionale, ormai tramontate. La lotta per il controllo dei territori è molto dura e, in questo contesto, il giocatore ricopre il ruolo di dirigente di uno dei syndicate, il cui obiettivo finale, ovviamente, è il dominio assoluto sui cinque continenti.

Per soddisfare le proprie mire il dittatore in erba dovrà equipaggiare adeguatamente i propri uomini, guidandoli di volta in volta attraverso una serie di missioni a difficoltà crescente, che possono variare dal rapimento di una personalità eminente all'eliminazione fisica di tutti gli agenti di un syndicate avversario. Il completamento di una missione richiede innanzitutto un'accurata pianificazione strategica e, in secondo luogo, sangue freddo e precisione nel controllo dei propri agenti. Nel momento in cui gli uomini scendono in campo, infatti, il successo dell'operazione è anche legato al tempismo e alla coordinazione dei movimenti: a volte sarà consigliabile mantenere unito il gruppo (composto, al massimo, da quattro agenti); in altri frangenti sarà meglio mandare in avanscoperta un singolo agente. Se la missione è completata con successo, si ottiene il controllo del territorio in questione. A questo punto è cosa buona e giusta aumentare il livello di tassazione, in modo da spremere al massimo la popolazione. Attenzione, però: se si esagera si finisce col provocare un'insurrezione che può sottrarre il territorio alla nostra sfera di influenza. Come ogni buon despota sa, infatti, bisogna essere sì spietati, ma con equilibrio.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

POWER GAME

Una salutare raffica con fucile a pompa è quel che ci vuole di prima mattina.

Perfettamente sincronizzati: gli agenti del nostro sindycate sono letali.

Pianificazione strategica: da qui si espande il nostro dominio sul mondo.

SYNDICATE

MEGA DRIVE

SYNDICATE

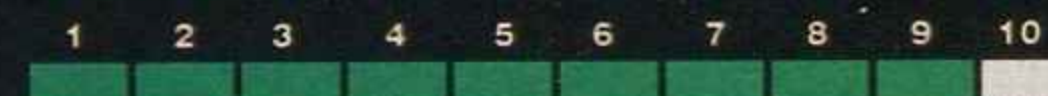
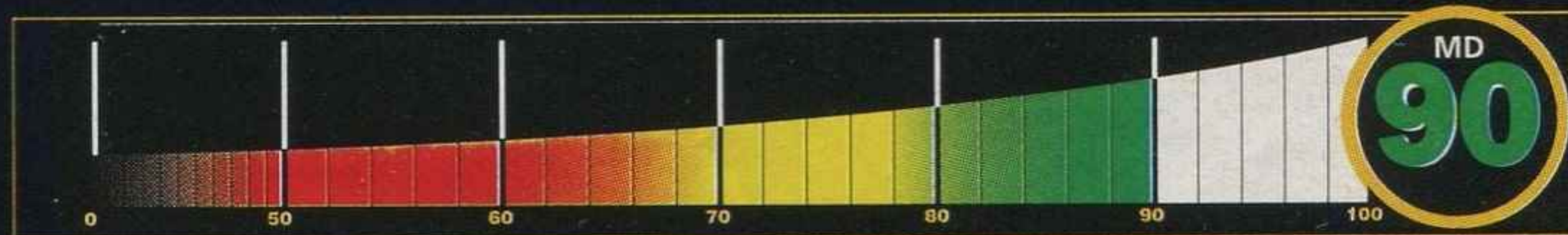
Syndicate nasce sui computer e conseguentemente si rivolge a giocatori riflessivi che amano soffermarsi su aspetti strategici o di gestione manageriale, oltre che violentare il pulsante di fuoco. Coltivare le sorti della propria organizzazione potenziando il livello dell'equipaggiamento e perseguendo il dominio totale sul mondo non è cosa da nulla: sono richieste capacità di analisi e un certa sete di potere in stile "Risiko". In cambio, però, questo titolo sa restituire una gran dose di divertimento. L'atmosfera delle missioni è molto suggestiva, anche in virtù di un azzeccato commento musicale che si adatta dinamicamente allo svolgersi dell'azione. È molto piacevole, inoltre, aggirarsi nelle locazioni cittadine che sono teatro delle missioni, notando come ogni piccolo particolare viva di vita propria, a prescindere dal nostro intervento. È questa una caratteristica dei giochi targati Bullfrog (che riproducono sempre un vero e proprio universo, coerente e autonomo) e fortunatamente non è andata perduta nel processo di conversione.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

GIOCABILITÁ (8/10)
La soluzione ottimale, per interagire con questo tipo di giochi resta quella del mouse: dopo un po', comunque, si prende la mano anche con il joypad

GRAFICA (8/10)
A un'occhiata superficiale la grafica può apparire un po' troppo semplice, ma osservando con attenzione si apprezza senz'altro la ricchezza di particolari

SFIDA (9/10)
La progressione della difficoltà nelle missioni è ben bilanciata e costituisce una sfida stimolante per chiunque. Longevità garantita

SONORO (9/10)
È molto bello il sistema che gestisce la colonna sonora rendendola sensibile agli eventi: nelle situazioni di pericolo, ad esempio, la musica si fa incalzante

MD 90

SOTTO CONTROLLO

Per mettere in pausa

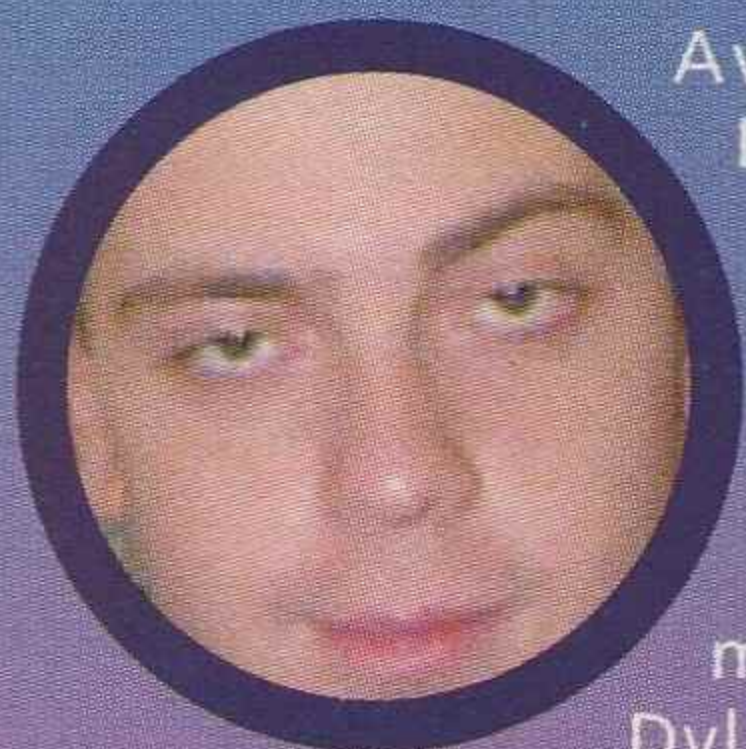
Per cambiare arma/cambiare agente

Per usare l'arma selezionata

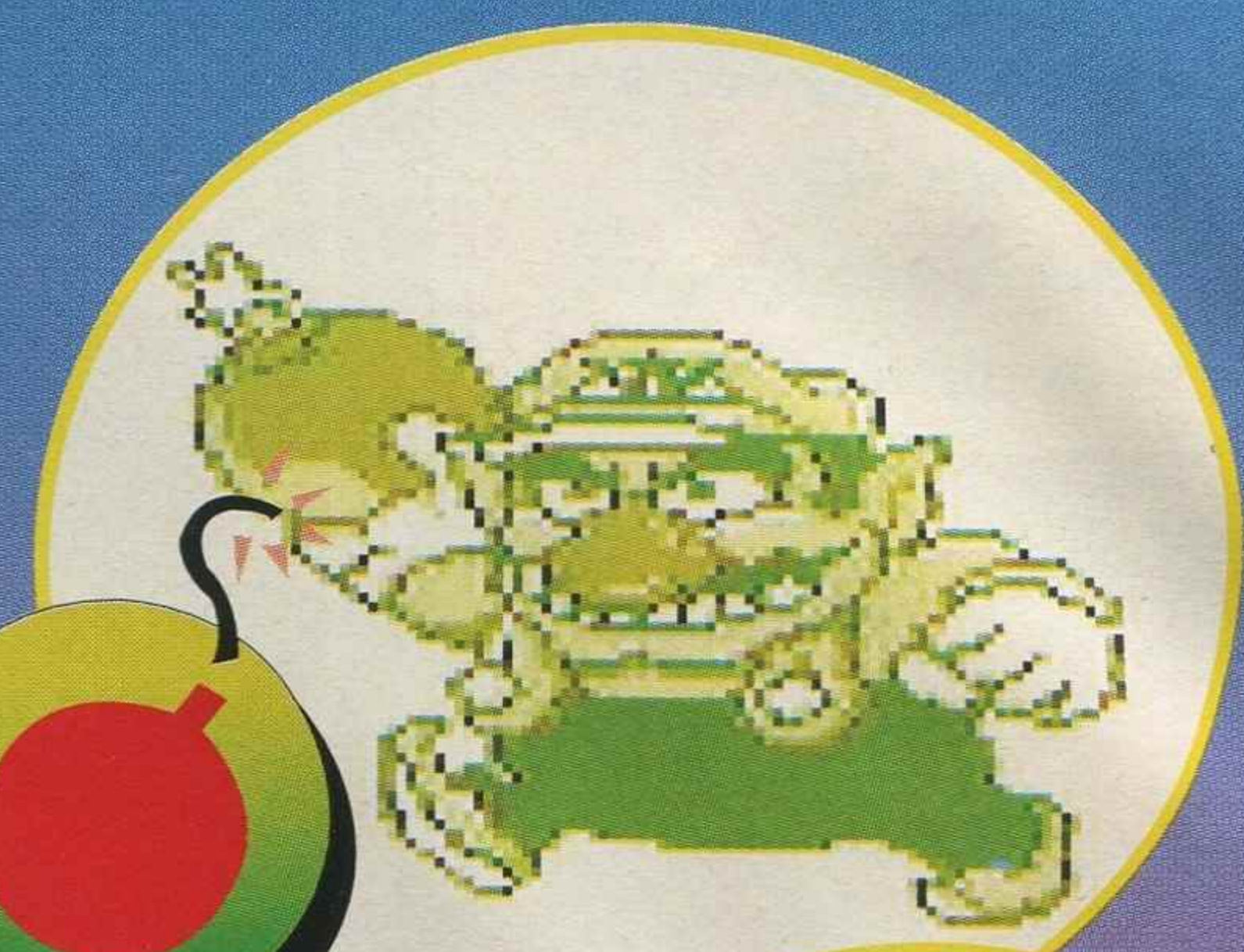
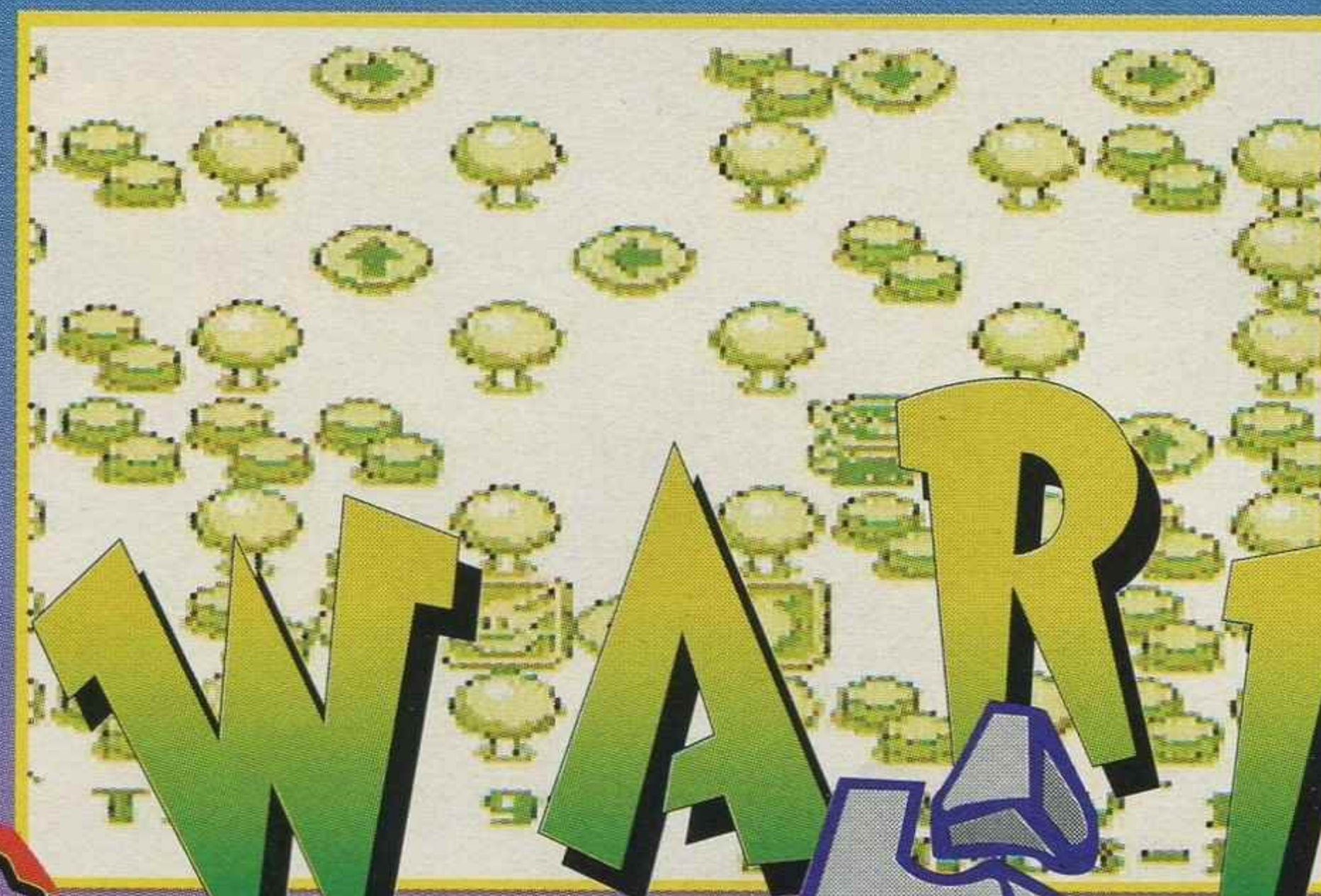
Per dirigere gli agenti

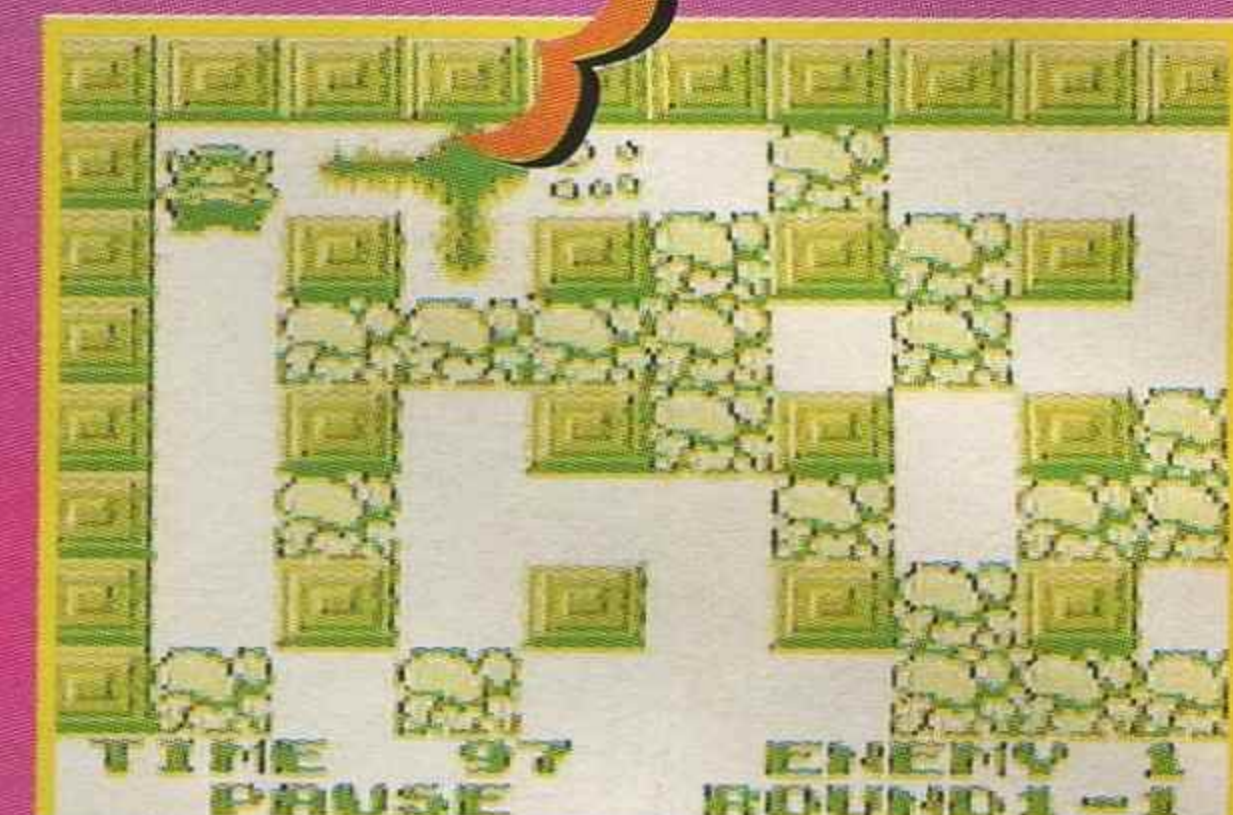
Per cambiare i livelli di Adrenalina, Percezione e Intelligenza

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1-2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

WARIO BLAST

Avete presente Dylan Dog? Sapete chi è Martin Mystére? Vi ricordate del numero in cui Dylan e Martin si incontrano? Se avete risposto sempre sì dovreste aver anche capito cosa ha spinto la Nintendo a realizzare un gioco con protagonisti Wario e Bomberman. Due personaggi ormai famosi sono meglio di uno, ed entrambi i fan delle fortunate serie diventano immediatamente i possibili acquirenti del gioco. In realtà in questo *Wario Blast*, Wario è solo un illustre ospite. Lo schema di gioco è identico a quello dei vari *Mega Bomberman* o *Super Bomberman*, a parte un piccolo ma importante dettaglio: come al solito, dovete piazzare delle bombe nel tentativo di far saltare in aria i vostri avversari; le bombe esplodono dopo pochi secondi e qualsiasi cosa si trovi nel loro raggio d'azione viene distrutta, compresi dei particolari sbarramenti che, una volta eliminati, rivelano degli utilissimi bonus. In più, ogni volta che portate a termine un livello, acquisite un'abilità speciale,(per esempio potrete calciar via le bombe appena piazzate o correre più veloci). Ma veniamo all' "importante dettaglio". All'inizio potete scegliere se impersonare Wario o Bomberman, a seconda di chi decidete di controllare, in ogni livello vi ritroverete come avversario il personaggio rimasto. Ovvero: se scegliete Wario, nel primo schermo del primo livello dovrete eliminare Bomberman, nel secondo schermo del primo livello dovrete eliminare due Bomberman, e così via, fino a che non avrete raggiunto il mostro di fine livello del quarto schermo. La guerra è iniziata!

• *Trust*

Si ringrazia Newel (Mi)

Dovrete vincere almeno due partite su tre per superare il livello.

Le bombe calciate seguono la direzione indicata dalla freccia.

Distruggendo le rocce otterrete dei preziosi bonus.

WARIO BLAST

In un primo momento ho pensato di avere di fronte un vero capolavoro. A parte grafica e sonoro, ben realizzati, mi ha colpito la grandissima giocabilità. Il maggiore difetto delle versioni precedenti era che i nemici erano, a volte, fin troppo stupidi, eliminarli diventava ben presto un lavoro di routine. Questa volta, invece, i vostri avversari possono fare esattamente quello che fate voi, ovvero piazzare bombe, e, come per magia, è diventato molto più difficile ucciderli. Tra l'altro ogni schermo è strutturato come gli incontri di *Street Fighter*, ovvero dovrete vincere due partite su tre per avanzare. Purtroppo alla lunga salta fuori anche un piccolo difetto: con questo sistema ogni livello è praticamente uguale al precedente. Cambiano alcuni dettagli, ma niente di più, insomma dopo un po' *Wario Blast* diventa monotono. Per fortuna se disponete di un Super GB potrete vivacizzare il tutto con sfide a quattro giocatori, far saltare in aria gli amici è sempre molto divertente.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

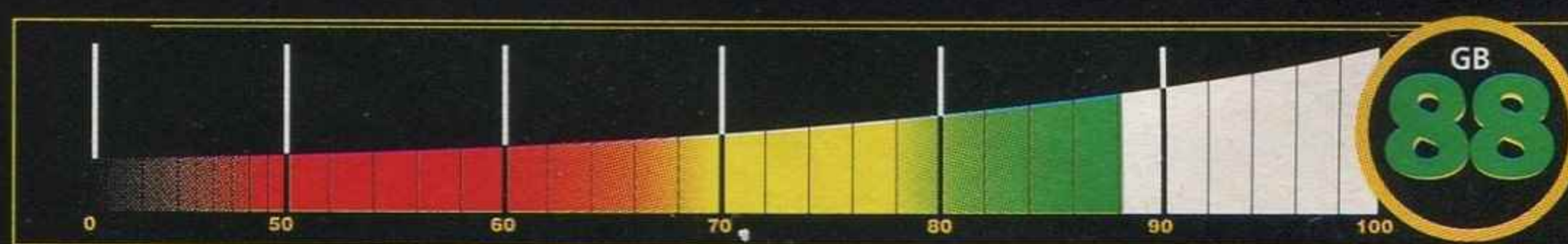
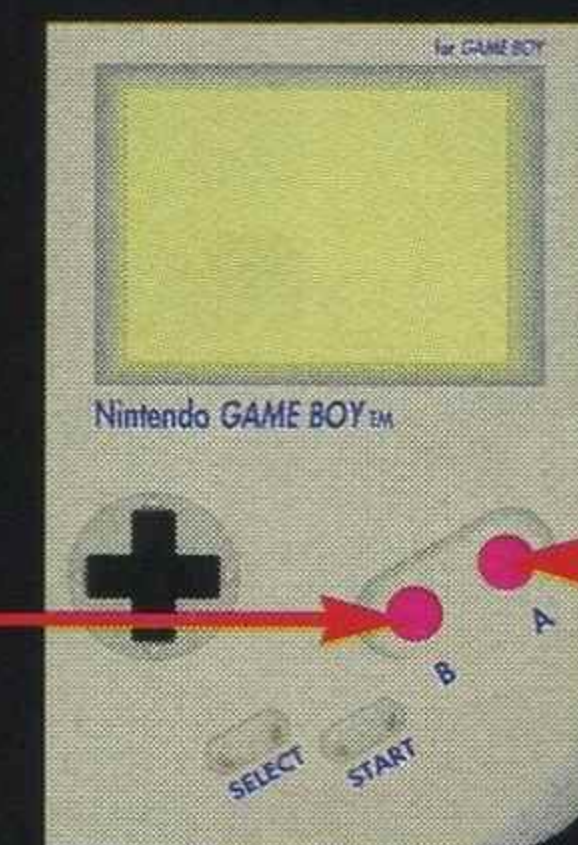
GAME BOY

GIOCABILITÁ (9/10)
Ottima giocabilità. Insieme a *Tetris* è il modo migliore di passare il tempo a scuola o in autobus

GRAFICA (8/10)
Sprite piccoli ma ben definiti. Grandiose le schermate in caso di vittoria o sconfitta

SFIDA (8/10)
Dovrete apprendere alla perfezione tutte le varie tecniche per sperare di vincere.

SONORO (7/10)
Benché alla Nintendo sappiano che in classe non ci si può permettere di alzare il volume, hanno ben curato anche questo aspetto

GB **88**

SOTTO CONTROLLO

Azioni speciali

Per piazzare le bombe

CONSOLE GAMES

51015 - Monsummano Terme (Pistoia) - Via Empolese, 36
Tel. 0572/953618 - Fax 0572/951864

Vieni a trovarci. Siamo a soli 2 Km dall'uscita autostradale di Montecatini Terme, direzione Monsummano T. (destra)

"SIAMO APERTI LA DOMENICA"
(chiuso il martedì)

SUPERNINTENDO
DONKEY KONG COUNTRY
EARTH WORM JIM
SECRET OF MANA
FINAL FANTASY III
LION KING
SAMURAI SHOWDOWN
NBA LIVE 95
POWER DRIVE
INT. SUPERSTAR SOCCER
NBA JAM TOURNEMENT
INDIANA JONES
TETRIS E DR. MARIO
BATMAN E ROBIN
STARFOX 2
FX FIGHTER
COMANCHE FX
DIRTH TRAX FX
FIFA INT. 95

SUPER OFFERTE

MEGAMAN X	69.000
VORTEX	99.000
FATAL FURY 2	99.000
MORTAL KOMBAT	59.000
ART OF FIGHTING	69.000
WORLD CUP USA 94	69.000
PARODIUS	69.000
BEST OF THE BEAST	49.000
STARWING	69.000
LEGEND	99.000

MEGADRIVE
URBAN STRIKE
PROBOTECTOR
FIFA SOCCER 95
CLAY FIGHTER
ROCK & ROLL RACING
SAMURAI SHOWDOWN
POWER DRIVE
EARTH WORM JIM
STREET RACER
BEYOND OASIS
RUGBY WORLD CUP 95

MEGA OFFERTE

FIFA SOCCER	69.000
ETHERNAL CHAMPIONS	59.000
CASTELVANIA	69.000
ANOTHER WORLD	39.000
ROBOCOP VS TER.	69.000
COMBAT CARS	59.000
SYLVESTER	69.000
ROCKET KNIGHT ADV.	59.000
SHAQ FU	79.000
ART OF FIGHTING	79.000

MEGA 32X
DOOM
VIRTUA RACING DELUXE
COSMIC CARNAGE
MOTOCROSS CHAMP
METAL HEAD
STAR WARS ARCADE
MORTAL KOMBAT II

3DO
3DO FZ10 PAL
THEME PARK
DRAGON'S LAIR 2
SPACE ACE
NOVA STORM
STAR BLADE
POWERSLIDE
THE NEED FOR SPEED
FULL MOTION VIDEO
JOYPAD ADAPTOR
JOYPAD 6 BUTTONS
JOYPAD SENZA FILI

3DO OFFERTE

SEWER SHARK	89.000
STAR CONTROL II	99.000
JAMMIT BASKET	89.000
WAY OF THE WARRIOR	99.000
CRASH BURN	89.000
SAMURAI SHOWDOWN	119.000
FIFA SOCCER	109.000

JAGUAR

ALIEN VS PRED.	129.000
DOOM	110.000
CHECKERED FLAG	110.000

RAY MAN
VAL D'ISERE SWING
IRON SOLDIER
POWER DRIVE
BURN OUT
FIGHT FOR LIFE
CD PLAYER

SONY PLAYSTATION
RIDGE RACER
TOSHINDEN
TEKKEN
RAIDEN PROJECT
MOTOR TOON GP
EVOLUTION
MEMORY CARD
JOYPAD

SEGA SATURN
VIRTUA FIGHTER
VIRTUA RACING S
DAYTONA USA
CLOCKWORK KNIGHT
PANZER DRAGON
VAN BATTLE
VICTORY GOAL
JOYPAD

DISPONIBILI TITOLI PER NEO GEO CD, GAME BOY E GAME GEAR

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE

SEGA SATURN
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)
SONY PLAY STATION
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)
3DO FZ10
NTSC - RGB SCART (garanzia 1 anno)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
- PERMUTA DELL'USATO -
- NOLEGGIO -

---

informatica ESSE
by Sdegno

Il primo specializzato in vendita e noleggio di cartucce

Il primo centro specializzato di Portici NA per vendita di P.C., IBM, Macintosh, Sega, Nintendo

Tutto a prezzi imbattibili con arrivi settimanali e per chi acquista una console riceverà un gradito omaggio

Via Libertà 258 - 80055 Portici (NA)
(nei pressi della IV traversa a ds.) Tel. Fax 081- 7766465

Da noi puoi trovare tutto per il tuo PC, Macintosh, Sega Megadrive, Super Nintendo, Action Set, Game Boy, Game Gear, Saturn, Panasonic 3DO, Play Statyon della Sony, Neo Geo CD, CD - I Philips.
Accessoristica: Stampanti, Schede sonore, Schede Madri, DRIVE, Joystick, Manualistica, in italiano, Scanner, Kit Multimediali, Joy Pad.
É disponibile tantissimo Software, oltre 1000 titoli, su dischetti, CD-Rom, Cartucce gioco.

Qualche esempio:

Super Nintendo
Aladdin
Batman e Robin
Brutal
Double Dragon 5
Dragon Bruce Lee
Dino Dini Soccer
Donkey Kong Country
Dragon Ball Z3
Earth Worm Jim
Fatal Fury Special
Jurassic Park 2
Mortal Kombat II
Power Ranger
Rise of the Robots
S. Street Fighter II
The Lion King

Mega Drive
Agassi Tennis
Dragon Bruce Lee
Earth Worm Jim
Fifa Soccer 95
Mortal Kombat II
Pit Fall
Power Ranger
Pelé Soccer
Shaq Fu
Sonic 4
S. Street Fighter II
The Lion King

Game Boy
Aladdin
Batman Return
Cliffhanger
Donkey Kong
Dracula
Indiana Jones
Jurassic Park
Mortal Kombat II
NBA Jam
Power Ranger
Pang
Robocop Terminator
Sensible Soccer
Tetris 2
Tom e Jerry
Mario Land 3

Neo Geo CD
Samurai Shodown II
The King of Fight. 94
Super Sidekicks 2
Agressors of dark
Kombat
Art of Fighting 2
Top hunter
Fatal Fury Special
Aereo Fighters 2
World herpes 28 et
Karnov's Revenge
Spin master

PC CD rom
Doom II
Reunion
X Wing
Cyber War
Win Commander III

Panasonic 3DO
Balzerion
Dragon's Lair II
Insector War
Return Fire
Theme Park
YuYu Hokusho
Another World
Fifa Soccer 95
Mega Race
Need for Speed
Rebel Assault
Alone in the Dark
Demolition Man
Samurai Showdown
Super Street Fig. II

Sega Saturn
Gotha
Victory Goal
Clock Worx Knight
Gale Race
Myst
Tana
Virtua Fighters
Wanchai Connection

Sony Play Station
Motor Toon GP
Ridge Racer
Toshinden
Twingodesses
Kings Field

CD 32
Arabian Nights
Chuck Rock
Jungle Strike
Rige of Robots
Turbo Donk

Cosa aspetti vieni a trovarci e vedrai tantissime cose interessanti per motivi di spazio non tutto il nostro assortimento disponibile è stato elencato, è consigliabile, per giochi non presenti in lista, di telefonare.

TROIANI VIDEOGAMES

VIA MILLESIMO, 27 - 00168 ROMA - TEL./FAX 06-35503634

ACCESSORI

GB Amplifier	10.000
GB Carry All	25.000
Bors XPort	39.000
GG Gear to Gear	35.000
GG Alim 220V	20.000
GG Lente	19.000
MD2 Pres Scart	20.000
MD Adat Japp	16.000
MD Nitro II	39.000
MD Mega Key	35.000
MD Prolunga	12.000
MD Alim 220V	20.000
MD Joypad 6B	28.000
SN Prolunga	12.000
SN Adat I Slot	35.000
SN Borsa	45.000
SN Alim 220V	20.000

SATURN + VIRTUA FIGHTER 1.420.000

MEGA 32X USA 340.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MEGA CD

Fatal F. Special	119.000
Mickey Mania	99.000
Mist	Tel.
Novastorm	99.000
Samurai Showd.	125.000
Sim City 2000	Tel.
Snatcher	Offerta

GAME GEAR

Defender of Oasis	39.000
Desert Speed Trap	55.000
Hook	39.000
Jungle Book	69.000
Mickey Ultimate	79.000
Road Rush	49.000
Smash TV	39.000
Sonic T. Trouble	79.000
Sonic Chaos	49.000
Sonic Spinball	65.000
Star Wars	49.000
T2 Arcade	39.000

3DO

Gex	119.000
Need for Speed	115.000
Jammit	109.000
Magic CArpet	Tel.

MEGA 32X

Metal Head	Tel.
NBA Jam Tourn.	Tel.
Tempo	Tel.

SATURN

Gotha	145.000
Panzer Dragon	Tel.
Victory Goal	145.000

SUPER NES

Aero the Acrobat	65.000 (E)
Art of Fighting	65.000 (U)
Bubsy II	99.000 (E)
Demon's Crest	Offerta (U)
Earthworm Jim	125.000 (U)
Gradius III	35.000 (U)
Lemmings	65.000 (I)
Mario All Star	65.000 (U)
NBA Jam Tournement	Tel.
Return of the Jedy	125.000 (U)
Sparkester	119.000 (E)
Street Racer	115.000 (E)
Super Mario Kart	65.000 (U)
T2 Judgement Day	65.000 (E)
Space Ace	65.000 (E)
Great Circus Miste	125.000 (U)
Stunt race FX	149.000 (U)
Toys	65.000 (E)
Turn and Burn	65.000 (E)
X Kaliber	60.000 (U)

MEGADRIVE

Alien III	52.000 (E)
Bare Knuckle III	79.000 (J)
Bubsy II	99.000 (E)
Captain Planet	39.000 (J)
Lion King	115.000 (E)
Mega Turrican	65.000 (E)
Mickey Mania	99.000 (E)
Mightymax	65.000 (E)
Peter Sampras	99.000 (E)
Pitfall	99.000 (E)
Power Rangers	115.000 (E)
Second Samurai	65.000 (E)
Skitchin	35.000 (E)
Sonic III	89.000 (J)
Sonic & Knuckle	119.000 (E)
Sparkester	99.000 (E)
Silvester & Tweety	105.000 (E)
Tazmania 2	99.000 (E)
T2 Arcade	55.000 (E)

CONSEGNA A DOMICILIO IN 24 ORE PER ROMA

PAGAMENTI: CARTA SI, CARTA DINERS

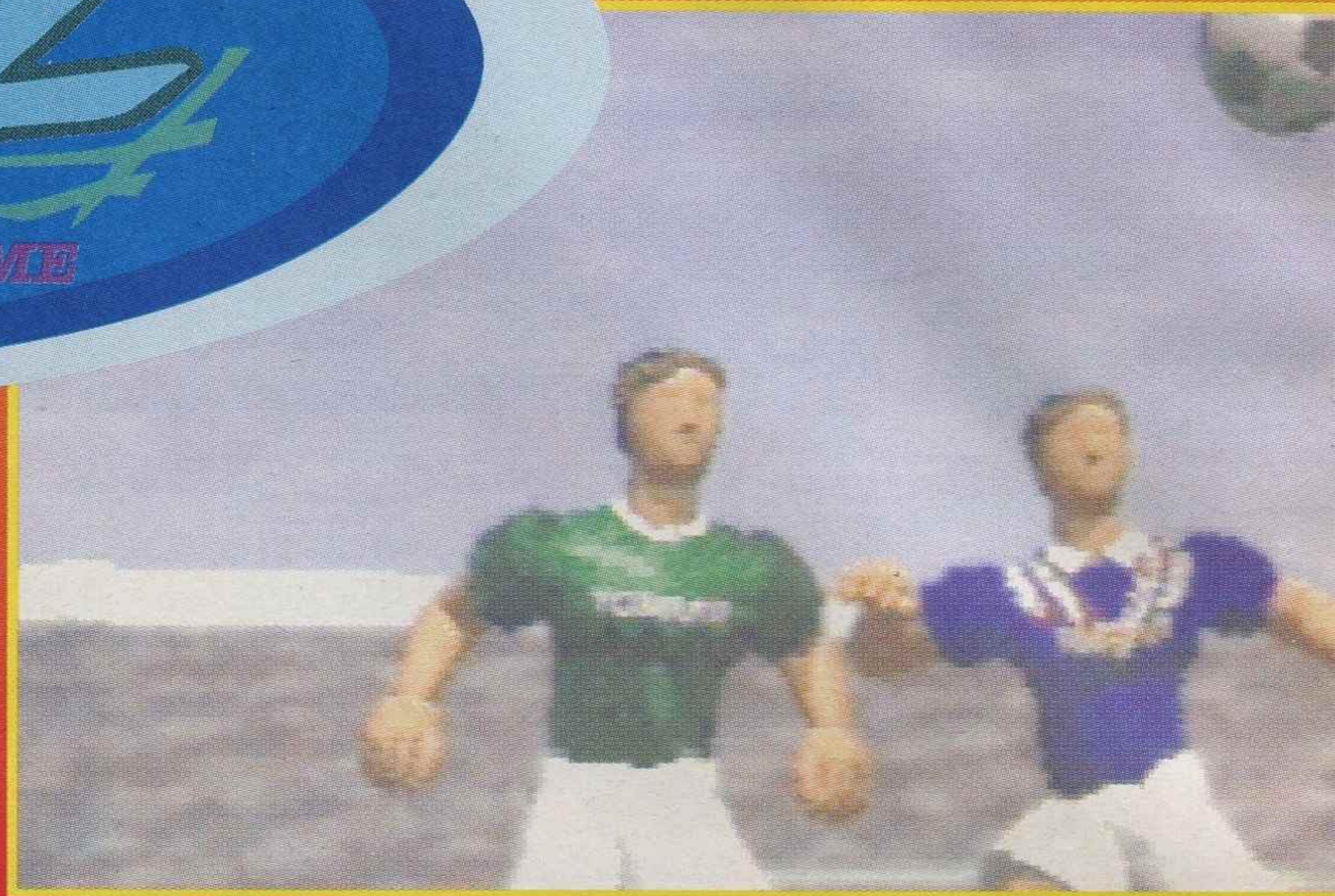
Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

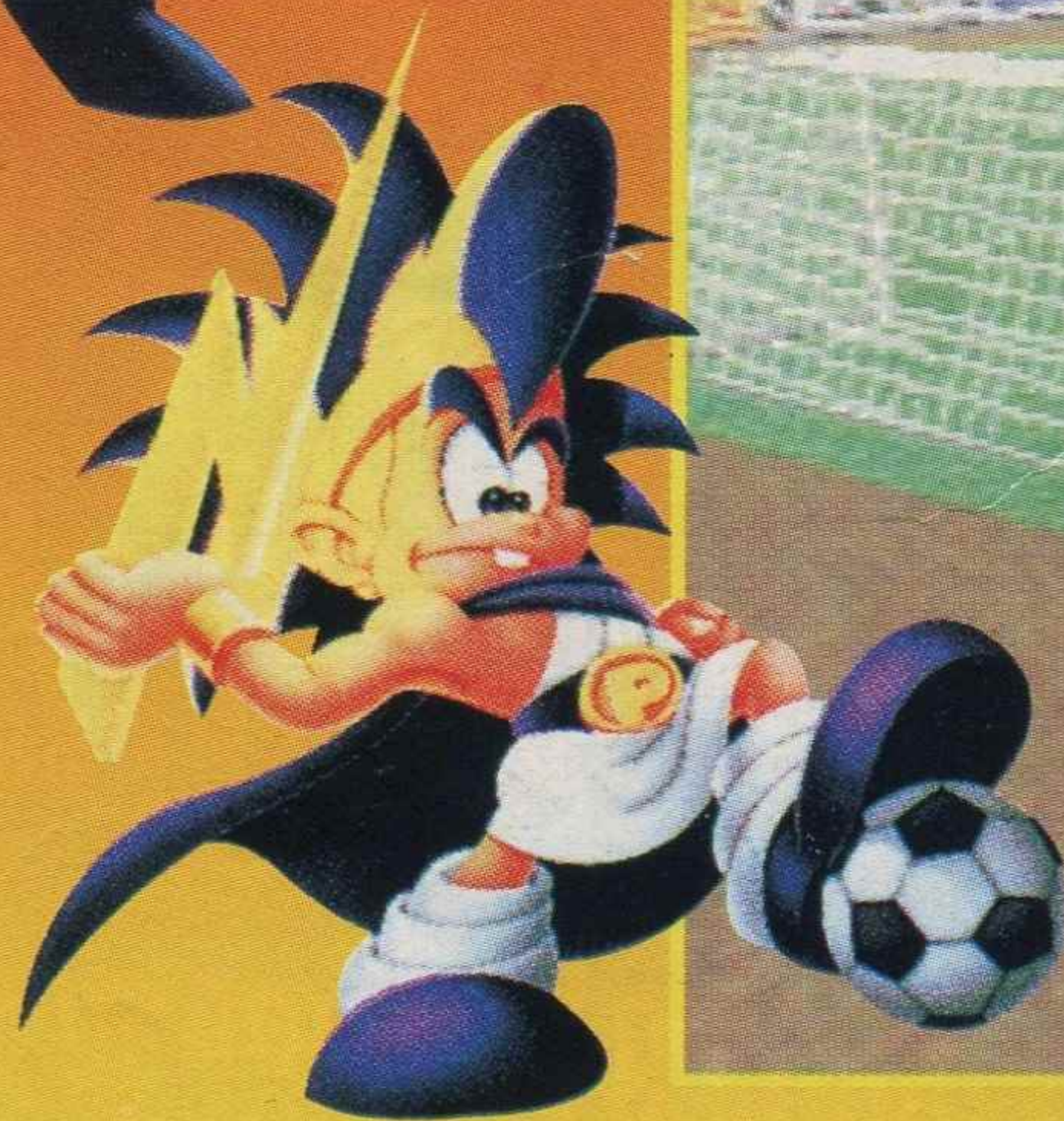
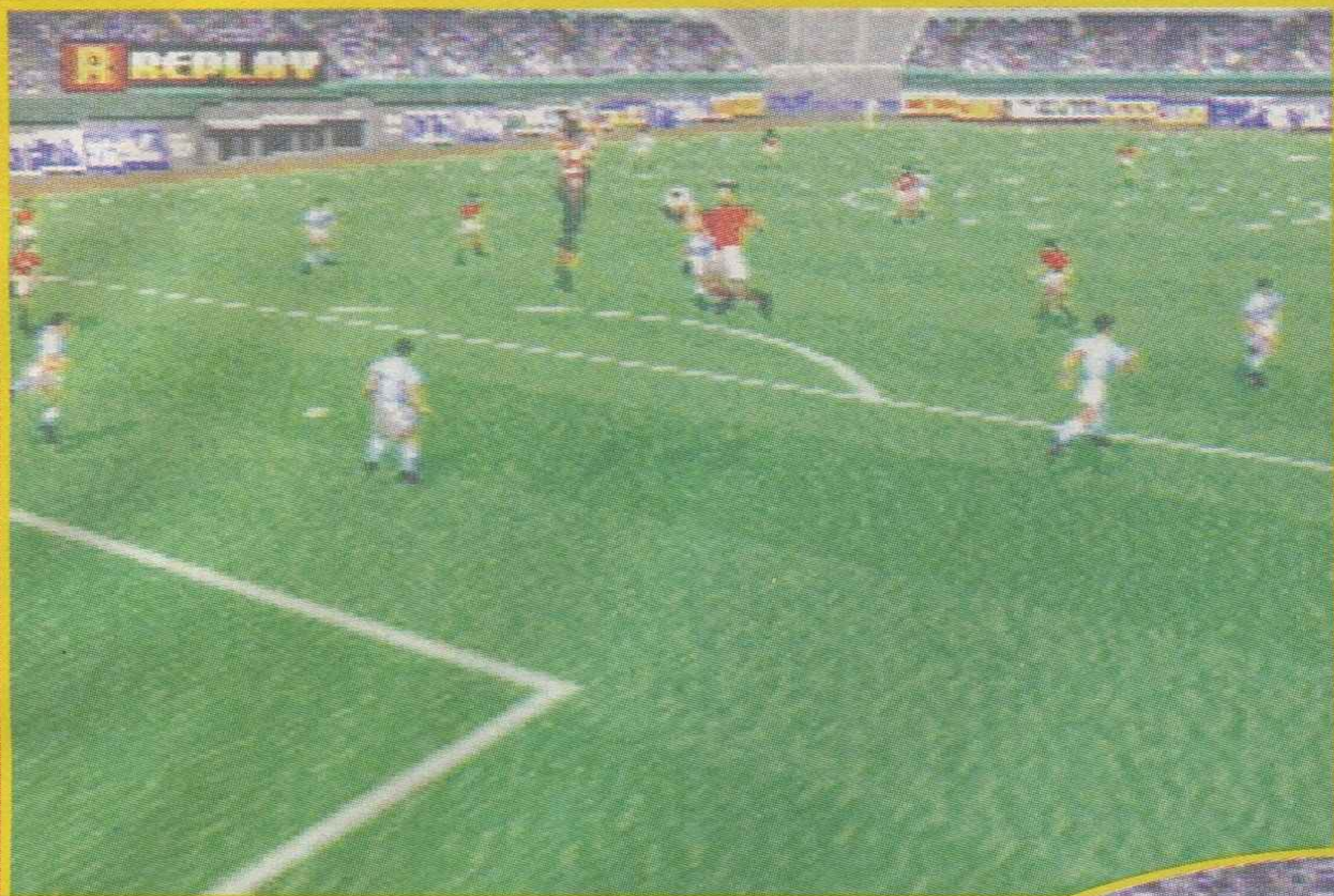
VICTORY GOAL

J.LEAGUE OFFICIAL TV GAME

Un'entrata in scivolata in area, il rischio di commettere rigore è sempre elevato.

I giochi di calcio, soprattutto nel nostro paese, in cui si cresce a pane e pallone, sono il banco di prova più efficace per giudicare le capacità di successo di una macchina. Se il gioco è rivoluzionario, piacevole e bello da guardare, oltre che da giocare, allora il gioco è fatto (bieco gioco [ancora più bieco] di parole).
È chiaro che non dipende da un solo gioco determinare se una console è potente oppure se avrà un futuro, ma dà sicuramente un buon metro di paragone.
In questo caso, parlando di Victory Goal, le cose, lo anticipo subito, non vanno troppo bene. Non voglio intraprendere discorsi delatori semplicemente basandomi sul fatto che "è per Saturn", e quindi è logico aspettarsi qualcosa di eclatante, il fatto è che Victory Goal, per quanto possa essere ben fatto, non è niente di particolare.
L'introduzione al gioco è molto curata e ben fatta, ma, parafrasando Mev Dinc (capo della Vivid Image), i demo li sanno fare tutti. Le opzioni sono ricche e in grado di soddisfare i gusti di tutti,

So che non ci crederete, ma tra i due nomi dei marcatori dello Jubilo, c'è anche quello di Totò Schillaci.

Prima della partita, e durante il secondo tempo, è possibile accedere alle opzioni relative alla tattica da adottare.

La schermata iniziale prima della partita indica le squadre che si dovranno affrontare sul campo.

Sopra, tramite il replay è possibile assistere, da tre angolazioni diverse, all'azione appena conclusa. In questo caso un ottimo stacco di testa con relativa uscita del portiere. *Destra*, durante i calci d'angolo, come nelle rimesse laterali, apparirà una linea tratteggiata che indica la direzione e la forza con cui verrà calciata la palla.

Riconoscerete tutti, nella foto qui sopra, il grande Totò San. Già, c'è anche lui, ma la qualità non migliora.

anche se, e c'era d'aspettarselo, il gioco riguarda esclusivamente le squadre della J-League giapponese, ma questo potrebbe essere considerato un male minore o, per qualcuno, addirittura un pregio. Dove Victory Goal manca in maniera netta è proprio quando il gioco scende in campo.
La dinamica di gioco non è per niente originale e le azioni che si possono sviluppare, pur permettendo un discreto numero di tattiche tra cui scegliere, sanno di stantio e di già visto. Non mancano finezze grafiche e azioni spettacolari, ma sembrano tutte fare da contorno a una precaria giocabilità. Ben inteso, non è che questo titolo sia mediocre. Può essere divertente, può, insomma, piacere, ma non è certo quel titolo rivoluzionario che ci si poteva attendere. Abbiamo detto, qualche tempo fa, che la guerra del calcio è cominciata. Beh, questo attacco della Sega ha le polveri bagnate.

• Random

Si Ringrazia Newel (Mi)

VICTORY GOAL

Il primo gioco di calcio della nuova generazione ha raggiunto gli scaffali, e, anche se non posso dire che sui medesimi ci resterà, non fa gridare al miracolo. Il gioco è discreto, ma niente di più, se avete il saturn e vi piace il calcio è chiaro che non avete alternative, ma vi assicuro che esistono giochi più divertenti e maggiormente simulativi per sistemi minori (vedi Perfet Eleven per SNES). Le azioni di gioco si svolgono in maniera fluida, i replay delle azioni sono piacevoli, certi gol sono spettacolari, ma è il coinvolgimento che viene a mancare a lungo andare. Giocare in due può rendere le cose più sopportabili, ma anche in questo caso, sempre per un periodo di tempo limitato. Non posso assicurare che in un immediato futuro usciranno giochi di calcio di maggior valore per il mostro di casa Sega, perciò se proprio non potete farne a meno, può essere una buona scelta buttarsi su Victory Goal, ma mi raccomando, non aspettatevi grandi cose, è un buon gioco, niente di più.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ 6/10
Diventa troppo ripetitiva dopo solo poche partite

GRAFICA 7/10
Ben realizzata, ma niente di più

SFIDA 8/10
Esistono due campionati e una coppa, con la possibilità di salvare le posizioni. Non possiamo certo lamentarci

SONORO 8/10
Trattandosi di un gioco su CD non ci si può lamentare, ma in fondo piuttosto monotona

SATURN 80

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare l'ampiezza della visuale
Passaggio lungo/Cross
Per muovere i calciatori
Passaggio corto
Tiro in porta

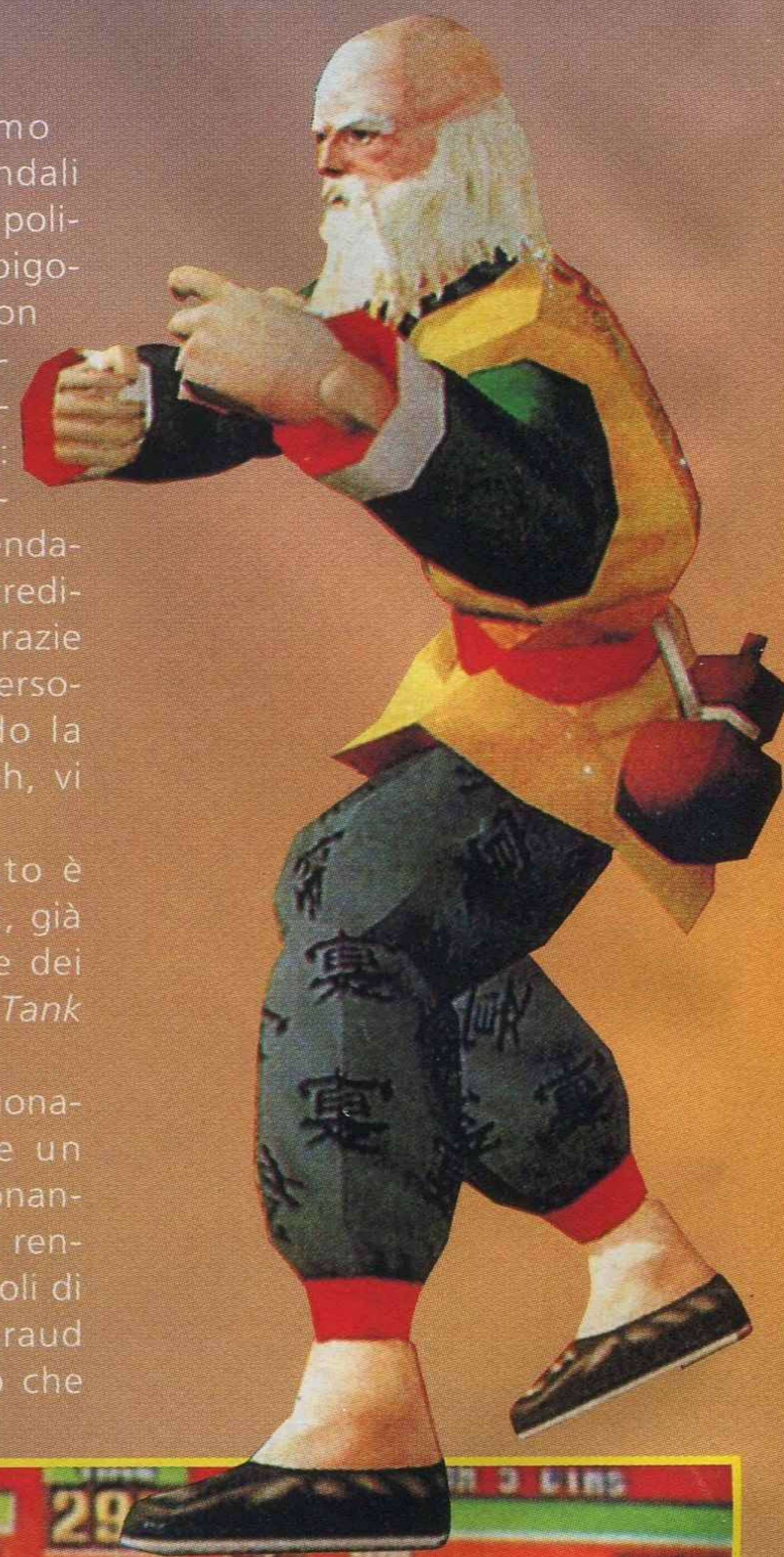
COIN-OP

E poi non andate in giro a dire che non vi vogliamo bene! Oltre alle recensioni, alle news, alle anteprime e a tutte le nostre rubriche, questo mese vi cuccherete non una, non due, non tre, bensì quattro pagine dedicate ai giochi da bar! E che giochi!...

VIRTUA FIGHTER 2
Sega/1994

Ricordate il primo *Virtua Fighter*? Fondali non molto definiti, poligoni abbastanza spigolosi e giocabilità non proprio eccelsa (naturalmente si tratta di un parere soggettivo)? Ora immaginate: poligoni molto più arrotondati e realistici, fondali stupendamente realizzati, velocità incredibile e longevità maggiore (grazie all'aggiunta di due nuovi personaggi)... Vi sta aumentando la salivazione, non è vero? Beh, vi posso capire...

E pensate che tutto questo è merito della scheda Model 2, già utilizzata nella realizzazione dei coin-op di *Daytona*, *Desert Tank* e *Virtual Cop*.

Il processore di questa eccezionale scheda riesce a gestire un numero veramente impressionante di poligoni al secondo e renderli realistici ricoprendoli di texture mapping, Gouraud shading e tutto quello che

Come potete vedere dalle immagini di queste pagine, la grafica poligonale di *Virtua Fighter 2* è decisamente più sofisticata di quella del primo capitolo.

Nonostante tutti i cambiamenti di cui abbiamo già parlato, la strategia di gioco rimane fondamentalmente la stessa: gli stessi programmatori consigliano di esercitarsi con Virtua Fighter per poi giocare meglio al secondo capitolo della serie.

Le tecniche sono molto ricercate: *VF2* è probabilmente l'unico picchiaduro che non farebbe storcere il naso a un vero praticante di arti marziali.

vi può saltare in mente parlando di grafica poligonale!

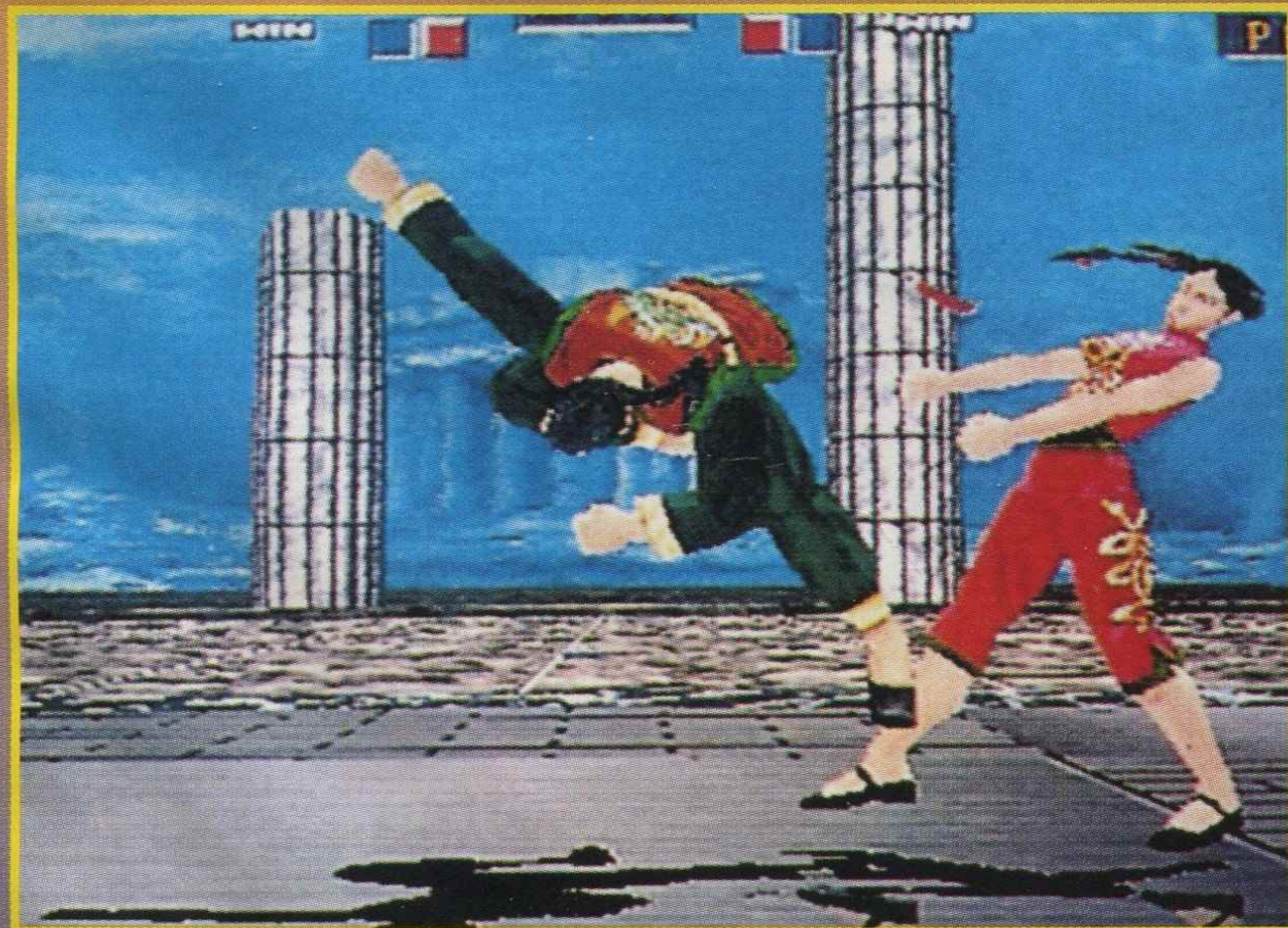
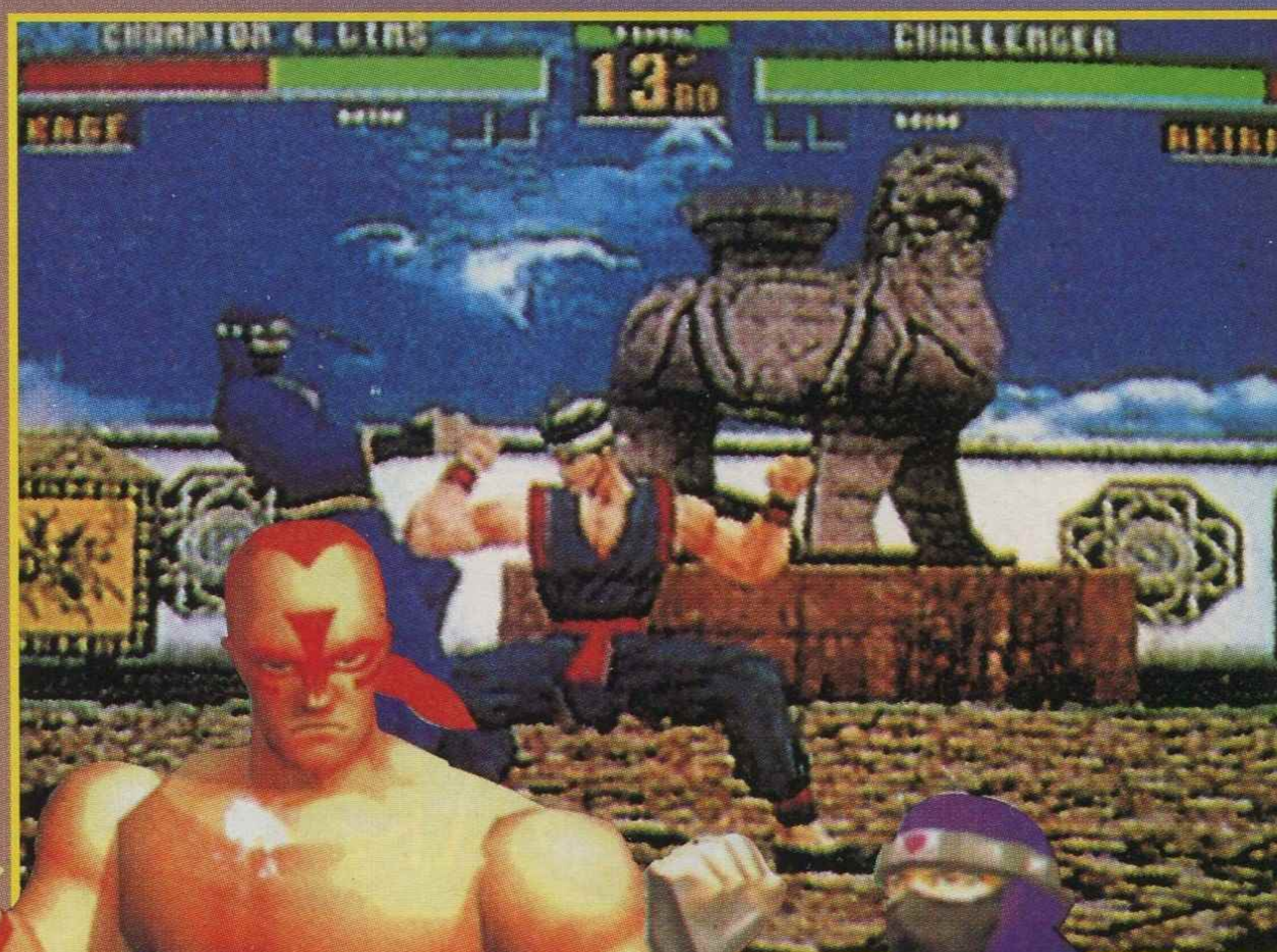
A parte queste differenze (decisamente notevoli), il gioco rimane molto simile al suo predecessore: si combatte dentro un "ring" dai confini prestabiliti e se verrete in qualche modo buttati fuori da tali confini, a prescindere dall'energia vitale residua che avete a vostra disposizione, avrete irrimediabilmente perso il round.

Naturalmente ci si può spostare su tutti e tre gli assi cartesiani e, dopo ogni combattimento, potrete vedere il replay della mossa con cui avete steso l'avversario (o di quella che vi ha messo KO!).

Le animazioni sono molto più fluide e accurate rispetto a quelle di *VF*, il sonoro è più coinvolgente e i due nuovi personaggi (Shun Di e Lion Rafale) aggiungono un po' di varietà al gioco, già di per sé godibilissimo.

Il primo nuovo personaggio (non più molto giovane), pratica una sorta di kung-fu (Suiken) conosciuta anche da noi come lo "stile dell'ubriaco" proprio perché viene caratterizzato da mosse e da colpi che sembrano quasi casuali e simili ai movimenti sbandati e ondeggianti tipici di chi ha alzato un po' troppo il gomito. Il secondo personaggio, invece, è un combattente appartenente alla sacra scuola di Toroken.

Se vi è piaciuto il primo episodio di questa saga e siete rimasti colpiti dall'approccio tridimensionale al genere picchiaduro di *Virtua Fighter*, non potete assolutamente perdervi questo sequel, dato che è nettamente migliore del suo predecessore sotto tutti i punti di vista.

Speriamo che venga convertito per Saturn al più presto, propriocome il primo capitolo della saga.

Naturalmente per fare un buon picchiaduro ci vuole una certa varietà di mosse: *VF2* continua la politica di realismo intrapresa da *VF*, senza palle di fuoco...

ACE DRIVER
Namco/1994

Marzo 1994: in Italia arriva *Ridge Racer* (Namco), gioco considerato il titolo definitivo in campo automobilistico. Circa 4 mesi più tardi la Sega lancia *Daytona*, una simulazione di stock car che lascia senza parole anche gli stessi programmatori.

La lotta continuò a colpi di continue migliorie sui due giochi in questione (*Daytona USA* e *Ridge Racer 2*); ma per ora, comunque, il colosso Sega è in netta pole position.

Ed ecco che arriva *Ace Driver*, una nuova simulazione di Formula 1 curata nel dettaglio fino all'inverosimile.

La grafica, seppure inferiore al capolavoro Sega (soprattutto per quanto riguarda i fondali) è molto bella e gli sprite sono definiti e animati in maniera superba.

Buono anche il sonoro, con il rombo dei motori abbastanza convincente e le voci digitalizzate molto realistiche.

Ciò che invece non mi ha convinto appieno è la giocabilità: il controllo sull'auto non è molto immediato e durante le prime partite imprecherete un po' a causa del freno, non molto modulabile, e dello sterzo troppo leggero.

La longevità, come per quasi tutti i coin-op, è penalizzata da un solo circuito selezionabile, ma è aiutata dalla possibilità di giocare in quattro simultaneamente.

Provaci ancora, Namco! Sei sulla strada giusta! (E chi ha orecchie per intendere...).

Purtroppo potrete selezionare un unico circuito e correre su diversi livelli di difficoltà: giocare da soli, alla lunga, può rivelarsi molto ripetitivo.

Il coin-op per quattro di AD: giocare in gruppo è molto più divertente.

Non mancano le animazioni e le scenette di intermezzo o alla partenza, come potete notare dlla suggestiva immagine di questa donnina...

TEKKEN
Namco/1994

Tekken è un picchiaduro poligonale della Namco (ancora loro), molto simile a *Virtua Fighter 2*. Ormai, in sala giochi, escono praticamente soltanto giochi di guida e picchiaduro (a parte qualche sparatutto); possibile che a nessuna software house venga in mente di realizzare un bel coin-op adventure alla *Flashback*? Chi ha detto che non conviene?

Vabbé, lasciamo perdere, scusate lo sfogo!

Ritorniamo al nostro gioco: come nella miglior tradizione dei picchiaduro potete selezionare il vostro combattente tra otto guerrieri:

- Yoshimitsu (guerriero con spada)
- Nina (gran bel pezzo di figliola)
- Law (un giapponese con una tutina aderente color canarino)
- Kazuya (l'immancabile ninja)
- Paul (il Guile della situazione)
- Jack (i tipico wrestler tutto muscoli niente cervello)
- King (praticamente identico al mitico Uomo Tigre), e per finire...
- Michelle (una ragazza indiana molto carina)

Come vedete i tocchi d'originalità sono tantissimi, personaggi mai

visti, vere e proprie novità! Lasciamo perdere. La grafica è molto carina e regge bene il confronto con *Virtua Fighter 2*: potrete perfino scegliere la posizione della telecamera che inquadra il combattimento. Il sonoro è buono e la giocabilità non è da meno, visto l'elevato numero di mosse a disposizione di ogni personaggio.

Un'ultima cosa: *Tekken* sarà presto disponibile per Playstation e noi di Gippì speriamo davvero che la Namco faccia un lavoro di qualità, come ha fatto per *Ridge Racer*.

Qui sopra potete vedere un combattimento in pieno svolgimento secondo la Namco: *Tekken* per PlayStation potrebbe essere un concorrente di *Toh Shin Den*.

Qui a lato e nelle due immagini qui sotto, potete ammirare alcune schermate tratte dal coin-op di *Killer Instinct* della Williams, casa di software famosa per i suoi precedenti successi (fondamentalmente *Mortal Kombat* e *Mortal Kombat 2*, picchiaduro che hanno riscosso un grande successo anche sulle piattaforme casalinghe).

KILLER INSTINCT

Williams/1994

Finalmente! La prima applicazione da sala dell'Ultra 64 arriva in Italia: *Killer Instinct*, picchiaduro della Williams (*MK1* e *2*, *Alien³*, ecc.) si presenta in una console molto simile a quella di *Mortal Kombat*: joystick sensibilissimo, bottoni (ben 6) indistruttibili e schermo in alta risoluzione. Infilati i gettoni (ben 2) si passa allo schermo di selezione dei personaggi. La vostra scelta potrà ricadere su dieci "esseri" che andremo ora a descrivere:

•Cinder: un uomo fatto interamente di fuoco... indovinate un po' quali sono le sue armi? Una palla di fuoco, un trenino stile Bison e la possibilità di scomparire!

•Orchid: un temibile agente segreto del gentil sesso (mica tanto gentile); le sue mosse assomigliano molto a quelle di Chun Li.

•Spinal: è forse in personaggio più impressionante del gioco, uno scheletro rappresentante un guerriero del passato che combatte con scudo e spada.

•Folgore: costui, invece, ricorda in tutto e per tutto il caro Raiden, una nostra vecchia conoscenza!

•Jago: è un temibilissimo guerriero tibetano. Non si sa molto di lui, comunque non esiterà a fare la vostra conoscenza, naturalmente a modo suo...

•T. J. Combo: è un pugile americano (chi ha detto Balrog?); tra le sue mosse più distruttive ricordiamo la capriola con raffica di cazzottoni sulla mascella.

•Thunder: è un capo indiano che combatte con l'aiuto di un'ascia (chi ha detto T. Hawk?).

•Glacious: come suggerisce il nome, è un uomo fatto totalmente di ghiaccio, può dileguarsi e apparire e possiede una bolla molto potente.

•Sabrewulf: è un licantropo che può rimanere nella forma di lupo anche quando c'è il sole e non esiterà a mordervi le chiappe con le sue mascelle.

•Last but not least c'è Riptor: un dinosauro molto pericoloso. Da molti è considerato il personaggio più forte del gioco.

Ciò che colpisce maggiormente è la grafica. Avete presente *SSF2*? Ecco, elevatelo alla 5° potenza e avrete *Killer Istinct*! (*Primal Rage* a confronto non è niente). La fluidità è impressionante, le animazioni troppo vere, gli sprite giganteschi e i fondali apocalittici. Mai visto niente del genere in vita mia! Il sonoro comunque non è da meno: le voci campionate sono bellissime e le urla riprodotte in maniera impeccabile.

Nella miglior tradizione Williams, il sangue scorre a fiumi e ogni personaggio possiede fatality personali bellissime!

La giocabilità è abbastanza alta, anche se risente della velocità del gioco, non molto elevata. Ciò nonostante, *Killer Istinct* è il picchiaduro più impressionante che abbia mai visto e vi consiglio caldamente di farci qualche partita, almeno finché non uscirà per la console più attesa del '95.

• *Flash*

Si ringrazia la Sala Giochi Florida - Verona per la collaborazione

TOP 10

Piccoli, teneri virgulti cominciano timidamente a fare capolino, germogliando da una terra nera come il carbone o da piante, la cui corteccia, mortificata dai rigori invernali, è simile alla pellaccia rugosa di una vecchia avvizzita. Nell'aria comincia a diffondersi una soave melodia di usignoli, rondini e cardellini, accompagnata dal piacevole soffio di una tiepida brezza. È la Primavera, che porta con sé una ventata di rinnovamento, dopo un inverno trascorso a rimuginare i nostri meschini problemi quotidiani. Ma è tempo di rinnovamento anche per il fantastico mondo dei videogiochi, grazie all'incontenibile invasione di nuove macchine e di nuovi giochi dedicati. Per questo, forse, anche questa rubrica subirà qualche piccola modifica di cuimi guardo bene dal darvi la benché minima anticipazione. A tutti, comunque, un anemico augurio di lunga vita e prosperità dal vostro implacabile succhiasangue preferito...

Vordak

- ▲ SALITA
- ✪ NEW ENTRY
- ◆ STABILE
- ▼ DISCESA

MEGA DRIVE

◆	1	URBAN STRIKE	(EA)
✪	2	MICRO MACHINES 2	(CODEMASTERS)
▲	3	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
✪	4	EARTHWORM JIM	(VIRGIN)
▼	5	THE LION KING	(VIRGIN)
✪	6	MEGA BOMBERMAN	(VIRGIN)
▼	7	SONIC & KNUCKLES	(SEGA)
▼	8	SHINING FORCE 2	(SEGA)
▲	9	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
▲	10	MICKEY MANIA	(SONY)

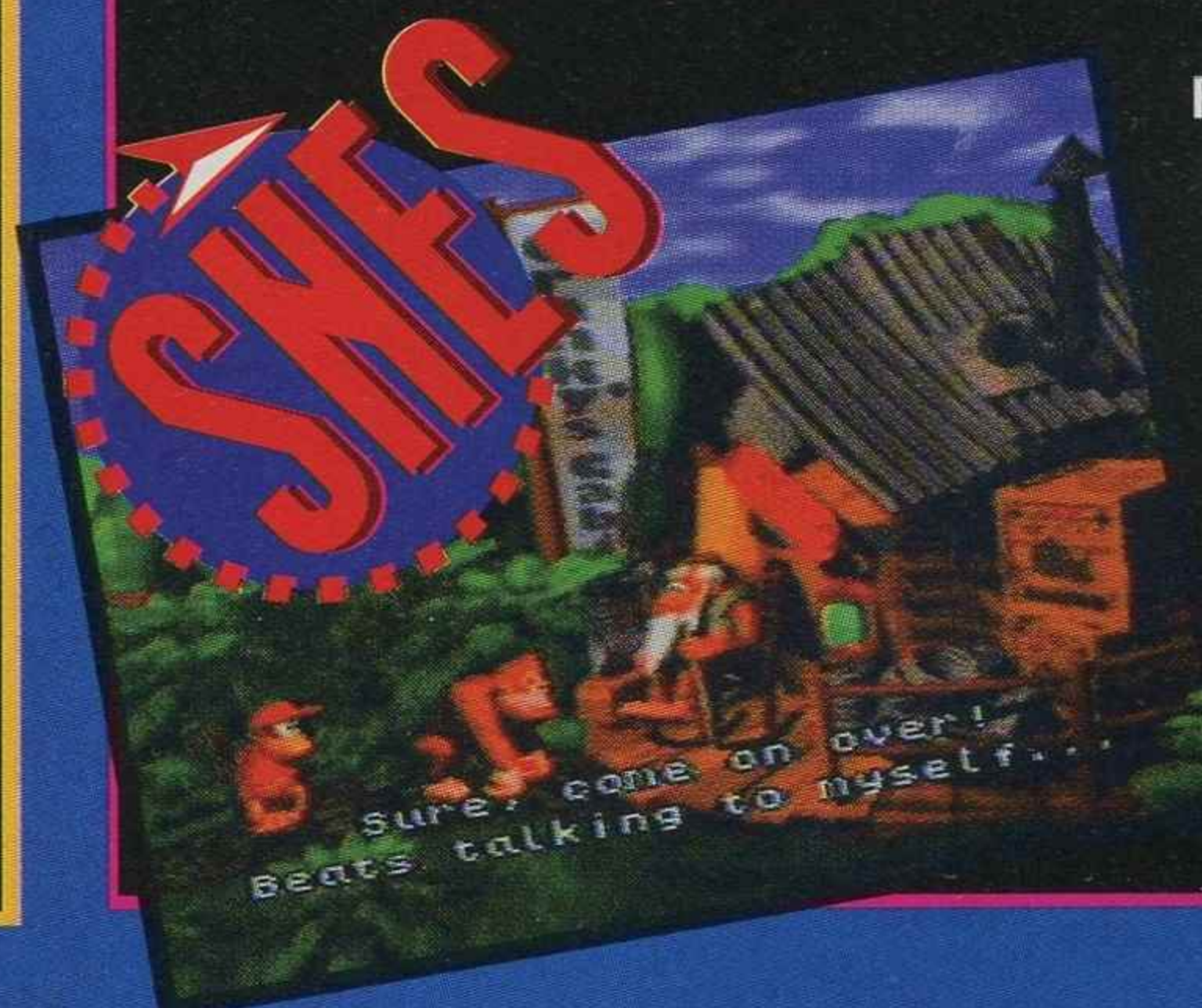
MD

Il terzo episodio della saga elicotteristica di casa EA mantiene il "trono" per questo mese. A fargli compagnia, un altro brillante seguito: *Micro Machines 2* che, insieme al simpaticissimo *Earthworm Jim* e a *Mega Bomberman* conclude l'elenco delle validissime new entry di questo numero.

SNES

✪	1	DONKEY KONG COUNTRY	(NINTENDO)
▲	2	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▲	3	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
✪	4	STREET RACER	(UBISOFT)
✪	5	THE LION KING	(VIRGIN)
▼	6	STUNT RACE FX	(NINTENDO)
✪	7	SUPER BOMBERMAN 2	(VIRGIN)
▼	8	MICKEY MANIA	(SONY)
▲	9	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
▼	10	SUPER METROID	(NINTENDO)

SNES

Fa finalmente il suo trionfale ingresso nelle nostre classifiche il platform game per eccellenza: *Donkey Kong Country* che, defenestrando il picchiaduro targato Acclaim, si piazza meritatamente a capotavola, ben deciso a tenere questa posizione.

MEGA CD

✪	1	SOUL STAR	(CORE DES.)
▼	2	GROUND ZERO TEXAS	(SONY)
◆	3	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	(EA)
▲	4	BATTLE CORPS	(CORE DES.)
✪	5	LETHAL ENFORCERS 2	(KONAMI)
▲	6	TOMCAT ALLEY	(SEGA)
▼	7	BRUTAL: PAWS OF FURY	(GAMETEK)
✪	8	EYE OF THE BEHOLDER	(F.C.I)
▲	9	VAY	(WORKING DES.)
✪	10	STARBLADE	(NAMCO)

Perde la prima posizione il laser-game della Sony, abdicando a favore del nuovo, brillante sparatutto Core Design: *Soul Star*. Degli stessi autori, guadagna qualche posizione anche *Battle Corps* a discapito del bizzarro *Brutal*.

GAMEBOY

▲	1	DONKEY KONG '94	(NINTENDO)
▲	2	KIRBY'S DREAMLAND	(NINTENDO)
▲	3	TETRIS 2	(NINTENDO)
▼	4	WARIOLAND	(NINTENDO)
✪	5	PROBOTECTOR 2	(KONAMI)
◆	6	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
▼	7	ZELDA	(NINTENDO)
✪	8	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
✪	9	MS PACMAN	(NINTENDO)
▲	10	COOL SPOT	(VIRGIN)

Niente di esaltante, questo mese. Riconquista la pole position *Donkey Kong*, dopo esserne stato spodestato il mese scorso da *Warioland*. Per la gioia dei nostalgici più inguaribili, torna *Ms Pacman* in una conversione che, colori a parte, si presenta in maniera più che soddisfacente.

GAME GEAR

◆	1	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
✪	2	STAR TREK: THE NEXT GENERATION	(ABSOLUTE)
▲	3	ECCO THE DOLPHIN	(SEGA)
▼	4	SONIC SPINBALL	(SEGA)
▲	5	SONIC CHAOS	(SEGA)
▼	6	ALADDIN	(SEGA)
◆	7	X-MEN	(SEGA)
▼	8	NBA JAM	(ACCLAIM)
▲	9	JUNGLE BOOK	(VIRGIN)
◆	10	THE INCREDIBLE HULK	(U. S. GOLD)

E per l'ennesima volta è la classifica Game Gear a deludere maggiormente il proprio pubblico per la scarsità di novità. Solo il mediocre *Star Trek* è il rappresentante delle nuove proposte.

I 10 DETTI POPOLARI PIÙ DIFFUSI

1 Chi va piano va sano e va lontano
2 La curiosità uccise il gatto
3 Una mela al giorno leva il medico di torno
4 Rosso di sera, bel tempo si spera
5 13 è un numero sfortunato
6 Non si può giudicare un libro dalla sua copertina
7 Can che abbaia non morde
8 La via più breve al cuore di un uomo passa attraverso il suo stomaco
9 Uno sciocco e il suo denaro si dividono presto
10 Un codardo muore mille volte, un eroe solo una

E LA VERITÀ SU OGNUNO DI ESSI...:

1) FALSO: Chiedetelo ai circa 3800 tra pedoni e ciclisti che vengono investiti ogni anno in italia.
2) FALSO: Vordak con un forno a microonde uccise il gatto!
3) VERO: Ma solo se riuscite a colpirlo in mezzo agli occhi.
4) VERO: Farà bel tempo, ma non necessariamente lo stesso giorno.
5) VERO: Specie se è la risposta a un test di algebra alla domanda "la radice quadrata di 25 è...".
6) FALSO: In genere infatti è possibile dare un giudizio sommario di un libro soltanto dal suo titolo.
7) VERO: Almeno non contemporaneamente.
8) FALSO: La via più veloce al cuore di un uomo è un taglio profondo attraverso la gabbia toracica.
9) FALSO: Vi sembra che Maurizio Mosca sia povero?
10) VERO: Ma soltanto perché i codardi hanno a disposizione circa 90 anni per preoccuparsene.

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO Super NES + cavo scart, adattatore universale, 47 cartucce gioco (Street Fighter II Turbo, Fatal Fury 2, F-Zero, Mortal Kombat, Actraiser, Dragon Ball Z 2, ed altri) a L. 1.500.000 trattabili. Vendo Sega Mega CD + adattatore CDX, 5 giochi (Sonic CD, Silpheed ecc.) a L. 500.000 trattabili.
Pierluigi - tel. 0131/262145

VENDO Sega MegaDrive + Mega CD + 32X + Doom + 7 giochi su CD-Rom (Ground Zero Texas, Lethal Enforcers, Price of Persia ecc.) + CDX + adatt. univ. + joypad, il tutto in perfette condizioni, a L. 750.000.
Marko - tel. 0187/20114

VENDO per Neo Geo 8 giochi tra cui Mutation Nation, King of the Monsters 2 e Magician Lord in blocco a L. 350.000.
Andrea - tel. 02/66102235 ore pasti

VENDO SNintendo ital. + start + 2 joypad + adattatore universale con chip SFX + 6 giochi (Donkey Kong Country, Secret of Mana, Batman and Robin, Batman Returns, Demon's Crest, Fatal Fury Special) a L. 750.000. Astenersi perditempo. Matteo - tel. 059/332966 ore pasti

VENDO Amiga C32 + 4 giochi a L. 250.000. Vendo anche MD giapponese + MCD + 3 joystick + Mega Key + CDI + 5 giochi a L. 400.000 trattabili. Simone - tel. 059/797431

VENDO giochi per console SNES e MegaDrive. disponibile sempre ultime novità.
Tommaso - tel. 0863/59479

VENDO/Scambio x MD i seguenti tioli: Street of Rage III a L. 50 000, Mortal Kombat a L. 40.000, Street Fighter II Plus a L. 50.000, Batman Return a L. 15.000 ed Alien III a L. 15.000.
Marco - tel. 0734/859657 dalle 14 alle 21

VENDO Nintendo 8 bit come nuovo + 2 joypad infrarossi + pistola zapper + Game Genie + tappeto Family Fitness + 46 cartucce giochi originali tutto in blocco L. 1.200.000 trattabili.
Marco/Guya - tel. 02/4989280

VENDO MD universale (PAL convertibile NTSC) + Super SF2 + 2 joypad 6 tasti a L. 250.000; MCD jap PAL + CDX Pro + Thunderhawk USA + NHL '94 USA a L. 350.000; 1) + Genesis 32X + VR Deluxe + Super Space Harrier a L. 600.000. Solo Triveneto e Lombardia.
Marco - tel. 041/714840

VENDO per sega MD i seguenti giochi: FIFAInt. Soccer L. 65.000, Winter Olympcs L. 60.000, NFL Football '94 L. 55.000.
Giuseppe - tel. 06/52358982 ore serali

MegaDrive ital. con 3 joypad adattatore giapponese ital. - cavo scart 16 giochi a L. 650.000.
Giovanni - tel. 02/40910417

VENDO per SNES adaptor Tristar per poter usare le cartucce 8 bit sul 16 bit a L. 120.000. Prezzo trattabile + 5 giochi 8 bit. Causa inutilizzo: Black of the Manta, Operation Wolf, Life Force, Double Dragon III.
Andrea - tel. 0883/42282 dalle 18.30

VENDO Neo Geo + Fatal Fury + presa scart, come nuovo L. 400.000.
Marco - tel. 0463/874671

VENDO Mega Drive + adattatore + 4 giochi tra cui FIFA '95 e Super Street Fighter 2 a L. 300.000. Trattabili.
Christian - tel. 02/93560450 dalle 19 alle 21

VENDO per Super Nintendo i seguenti giochi: TMNT Tournament Fighter (Euro) a L. 110.000, Ninjawarriors Again (Usa) a L. 110.000, FIFA Soccer (Euro) a L. 80.000 e Street Fighter 2 (Euro) a L. 30.000. Prezzi non sono trattabili.
Giacomo - tel. 06/6868040 ore pasti

VENDO giochi per 3DO a metà prezzo.
Massimo - tel. 0439/302512 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per MegaDrive: NBA Jam (L. 55.000), Sensible Soccer (L. 55.000), Tiny Toon Adventure, Buster's Hidden Treasure (L. 50.000), Andre Agassi Tennis (L. 45.000), The Flintstones (L. 45.000), Sonic The Hedgehog (L. 30.000) oppure tutti in blocco a L. 250.000. I giochi sono tutti in perfette condizioni con le istruzioni.
Sergio - tel. 02/90989237 ore pasti

VENDO per Sega Master System le seguenti cartucce New zealand Story e Aztec Adventure a L. 35.000 cad.: Shinobi a L. 45.000; Sonic The Hedgehog a L. 50.000, Rescue Mission + pistola Zapper a L. 55.000. Oppure tutto in blocco a L. 200.000. Paolo - tel. 0163/21760

VENDO o scambio le seguenti cartucce per Super Nintendo: Super Mario Kart (L. 40.000), Jimmy Connors Tennis (L. 40.000), Sensible Soccer (L. 50.000), Street Fighter II (L. 35.000), Road Runner (L. 40.000), Castlevania IV (L. 40.000), Joe e Mac (L. 40.000), Alladin (L. 40.000), Sim City (L. 40.000), Rock'n'Roll Racing (L. 50.000); oppure tutto in blocco L. 395.000. Inoltre vendo la console a L. 220.000 con un gioco a scelta. Chiedo Max serietà.
Gabrile - tel. 0437/31728

VENDO console Panasonic 3DO completa di Super Street Fighter 2, Rebel Assault, Road Rash, Super Wing Commander, Crash'n'Burn il tutto ancora in garanzia e con imballo originale a sole L. 950.000.
Roberto - tel. 041/997217 ore pasti

VENDO e scambio per Super Nintendo: Sparkster (it.), Street Racer (it.) e un super Game Boy (it.). Mi interessano particolarmente i seguenti titoli: Gambare Goemon 3, Hagane, Cannon Folder, Final Fantasy ed altri. Inoltre scambio Muscle Bomber con Astro Gogo. Vendo anche titoli per Game Boy a L.20.000: Wario Land, Battletoads, Darwin Duck, Top Rank Tennis.
Andrea - tel. 0584/83559 dopo le 16

VENDO Game Boy completo di cuffie stereo, cavo per giocare in due e Tetris a L. 90.000. Vendo anche i seguenti giochi: F1 Race (compreso connettore per gioco simultaneo per 4 G.B.) L. 50.000, Bugs Bunny 2 L. 40.000, World Cup L. 30.000 e una cartuccia con 32 giochi L. 90.000. L'acquisto può essere effettuato sia in blocco che singolarmente. Prezzi trattabili.
Massimo - tel. 0573/364328 ore pasti

VENDO Super Nintendo con 14 giochi e parecchi accessori a L. 600.000, come nuovo. Solo zona Milano. Simone - tel. 02/26411324

Neo Geo CD VENDO + 2 giochi The King of Fighters '94 e Lastresort 2 joypad a L. 850.000 trattabili. Raffaele - tel. 0571/676049 ore pasti

VENDO Super Nes americano con 2 joypad e presa scart con convertitore universale per cartucce protette e non , più i seguenti giochi: Super Mario World, Super Mario Kart, Kick Off, Super Tennis. Il tutto come nuovo, completo di tutti gli imballaggi a L. 600.000 trattabili. Massima serietà. Giuseppe - tel. 0382/935834 dalle 12.30 alle 12.30

VENDO a buon prezzo giochi per Super Nintendo come: Stunt Race, Vortex, Dragon, Hulk, Super Street Fighter 2, Sparkster e altri titoli. Giancarlo - tel. 02/816719 dalle 15 alle 22

VENDO causa non utilizzo, Mega Drive 1 + 3 cassette Sonic 1, G-Loc, Joe Montana Football a L. 250.000. Il tutto come nuovo, vero affare. Milano e provincia.
Maurizio - tel. 02/6185953 ore 20

VENDO NES 8 bit completo di alimentatore, cavo antenna, 2 joypad + 18 giochi tra cui Link, Star Wars, ecc. Tutto a sole 650.000. Max serietà. Vendo gioco stupendo Jurassic Park Interactive per 3DO a sole L. 65.000. Solo zona Lombardia.
Andrea - tel. 0362/991732 dalle 19 alle 21.30

VENDO MegaDrive 2 europeo, un anno di vita, predisposizioni per giochi giapponesi, due joypad, modulatore pal, completo di otto giochi (tra i quali Aladdin, FIFASoccer, Sonic...) a L. 450.000; il tutto è completo di imballaggi originali. Luca - tel. 045/8031321 ore pasti

VENDO Sega MegaDrive + 3 giochi (Street of Rage 2, Splatterhouse 2, Sonic) con 2 joypad + adattatore universale a L. 200.000. Vendo inoltre Sega Game Gear + adattatore per Master System, TV Tuner, trasformatore, 6 giochi Game Gear, 7 giochi Master System a L. 300.000. Vendo inoltre giochi per Super NES da L. 30.000 a L. 55.000. Ogni gioco od accessorio può essere venduto separatamente dal resto.
Davide - tel. 075/5732027

VENDO Super NES PAL più le seguenti cartucce: Donkey Kong Country, NBA Live '95, Fifa Int. Soccer, Power Drive. Vendo inoltre MD e GB con molte cartucce.
Andrea - tel. 0823/950692 ore pasti

VENDO console Panasonic 3DO completa di Super Street Fighter 2, Rebel Assault, Road Rash, Super Wing Commander, Crash'n Burn il tutto ancora in garanzia e con imballo originale a sole L. 950.000.
Roberto - tel. 041/997217 ore pasti

VENDO giochi per console Super NES e Mega Drive da L. 6.000 a L. 10.000. Disponibili sempre ultime novità.
Tommaso - tel. 0863/59479

VENDO Atari Jaguar causa errato acquisto. Nuovo con tre videogiochi a L. 550.000.
Oscar - tel. 031/780560

VENDO hard disk interno da 120 Mb per A1200/600 a L. 220.000.
Simone - tel. 0423/948708 ore pasti

VENDO Neo Geo + 1 joystick + 6 giochi (Fatal Fury Special, Art of Fighting 2, Samurai Shodown, World Heroes 2 Jet, 3 Count Bout, Sengoku 2). Solo in blocco a L. 1.200.000 anche trattabile. Annuncio valido solo per Bologna e provincia.
Alessandro - tel. 051/728002

VENDO Super NES PAL più le seguenti cartucce: Donkey Kong Country, NBA Live '95, FIFAInt. Soccer, Power Drive. Vendo inoltre MD e GB con molte cartucce.
Andrea tel. 0823/950692 ore pasti

VENDO Sega Master System + Super Monaco GP + Altered Beast + Batman, Castle of Illusion + Dynamite Duke + Asterix + Shinobi a L. 200.000 trattabili oppure vendo cassette a parte. Fabio - tel. 0432/852116

VENDO per Super: Super Scope 6 con la cassetta di sei giochi a L. 60.00, inoltre vendo/scambio Indiana Jones compresi i password L. 120.000 trattabili. Scambio con Don King Kong con Intri o altri.
Davide - tel. 02/93566269

VENDO NIntendo control deck 8 bit per inutilizzo, con 2 joypad un gioco (Mario Bros) e il Game Genie con libretto dei codici. In tutto a L. 180.000. Annuncio valido solo per Lainate e limitrofi.
Massimiliano - tel. 02/93571024 ore pasti

VENDO Turbo Duo + 12 giochi + accessori a L. 600.000, preferibilmente in Emilia, Romagna.
Marco - tel. 0360/591552

VENDO per MD: 16 giochi + adatt. Ita, USA, Jap. a L. 770.000 trattabili per SNES: SF2 e S. Ghouls'n'Ghosts a L. 110.000, o 60.000 l'uno. Per GB: 7 giochi a L. 250.000 tutti con scatole ed istruzioni originali. Posso scambiare con altro software, per GB o per SNES, preferibilmente PAL, o con un MCD, o MD 32 x PAL, + alcuni giochi. Marco - tel. 0439/58556 dalle 16.30 in poi

VENDO Nintendo 8 bit + 2 joypad + pistola Zapper + Super Mario Bros/Duck Hunt + Kevios + Hogan's Alley a L. 150.000. Vendo le seguenti cassette: Terminator 2, Zelda, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, Bubble Bubble, Mega Man, Faxanadu, Turtles ed altre a L. 35.000 cadauna. Vendo un joypad di riserva a L. 30.000. Federico - tel. 0332/224049

VENDO 3DO completo di joypad, interfaccia professionale scart + 11 CD tra cui: SSFT II, Demolition Man, The Need for Speed, Road Rash, Shock Wave, Fifa ecc.) a L. 1.350.000 causa inutilizzo. Giuseppe - tel. 0771/742094

VENDO per Master System: Teddy Boy, Dynamite Dux, Scramble Spirits, Wonder Boy I, Wonder Boy in Monster Land II, Wonder Boy III, Cloud Master, Fantasy Zone, Ghost House, Double Dragon I, Castle of Illusion Starring, Mickey Mouse, Quartet, Bank Panic, My Hero (Sega Card), Alex Kidd III ed altri al prezzo di L. 35.000 l'una oppure in blocco al prezzo di L. 450.000. Marco - tel. 039/323058 ore 20

VENDO Super NES americano completo + Super Mario World, Super Mario Kart, Super Mario All Stars, F-Zero + adattore per giochi europei a L. 620.000. Ivano - tel. 0775/440511

VENDO le seguenti cartucce per Mega Drive europeo: Mercs, Deadly Moves (USA), Capitan America, Mortal Kombat, David Robinson Basketball, Burning Force, Altered the Beast, Moonwalker, Super Wrestle Mania, Joe Montana Football, Castle of Illusion, World of Illusion, Menacer, Desert Strike, Sonic, Shinobi 2, Chuck Rock, Hockey NHPLA '93, Super Real Basketball, Ecco the Dolphin (jap.). Il tutto in blocco a L. 600.000 o singolarmene a prezzo trattabile. Roberto - tel. 071/918704

VENDO 19 giochi per MD + adattat. Jap-It. a L. 950.000 trattabili e 3 giochi per SNES PAL (SF2, Starwing, S. Ghouls and Ghosts) a L. 50.000 l'uno. Eventualmente scambio i giochi con titoli per SNES, o con un MCD, o un MD 32X o con giochi per GB. Marco - tel. 0439/58556 dalle 16.30 in poi

VENDO C64 più 12 cassette in omaggio, a L. 300.000 trattabili. Compreso nel prezzo anche alimentatore e registratore originali. Tutta la merce è perfettamente funzionante ed in ottime condizioni. Annuncio sempre valido. Massima serietà. Luca - tel. 0124/68400

VENDO per Game Gear la cartuccia di Aladdin a L. 50.000.
Christian - tel. 045/7513536 ore pasti

VENDO Game Gear con alimentatore e TV Tuner a L. 200.000 + i seguenti giochi: Donald Duck, Sonic 2, Asterix Double Dragon 2 e Winter Olympics a L. 35.000 cadauno. Vendo inoltre per SNES americano Gods, Cybernator, D-Force e Street Fighter 2 a L. 45.000 cadauno. Tutti con custodia e istruzioni.
Paolo - tel. 02/89301120 dalle 9 alle 21

VENDO/Scambio i seguenti giochi per MD: Art of Fitghing, Splatterhouse 2, Fatal Fury, Street Fighter 2, FIFA Soccer, Street of Rage 2, Cool Spot a L. 45.000 cadauno, non trattabili. Ancona e regione.
Antonio - tel. 071/2861127 ore pasti

VENDO soluzione completa del gioco Zelda III, per Super NES, completamente battuta a macchina e rilegata. Il fascicolo spiega nei minimi particolari tutti i passaggi del gioco e alla fine si raggiungeranno i massimi livelli di esperienza possibili, tutti i cuori ecc. Il costo del fascicolo è di L. 10.000 + L. 2.500 come contributo per le spese di spedizione.
Enzo Taddeo - tel. 081/445587 dalle 19 in poi

VENDO MegaDrive Euro con imballi originali completo di cavo RF Out, alimentatore, presa scart, adattatore jap. + 4 joypad (2 sega 3 bottoni/2 bottoni + Turbo e autofire. Vendo inoltre cartucce in perfette condizioni a prezzo affare: Super Shinobi 2, FIFA Int. Soccer ed altre. Tutti i pezzi sono vendibili singolarmente, sconti speciali per chi acquista MD + giochi o tutti i giochi. Prezzo da concordare. Sono disposto a scambiare il MD + alcuni giochi con Super Nintendo.
Alfonso - tel. 0971/995759

VENDO le seguenti cartucce per MegaDrive: Muhammadali (Boxing) stupendo, poco usato L. 29.000, Golden Axe II (combattimento) L. 20.000, Sonic I (avventura) supersonico L. 29.000, Rocket Knight Adventures I (nuovissimo) L. 35.000. Scambio anche con altri giochi.
Salvo - tel. 095/641334 dalle 17.30 alle 20.30

VENDO Neo Geo + 2 joypad, Nam 75 e Art of Fighting 2 a L. 800.000.
Davide - tel. 0523/753700 dalle 15 alle 18

VENDO 3 cassette per SNES: GP1 (Usa), Desert Fighter (Eur.), Batman e Robin An, Series (Eur;). Solo in blocco e non scambio. Tutto a L. 200.000. Alessandro - tel. 0331/376770

VENDO SNES PAL 2 joypad adattatore universale un super GB 13 cartucce (tra cui Mortal Kombat II, Super Mario World, Super Mario Kart, NBA Jam, Starwing, F-Zero) L. 1.300.000. Marco Steffanina - via Ghilini, 9 - 17025 Loano (SV) - tel. 019/670428

VENDO per MegaDrive, a prezzi stracciati, le seguenti cartucce: NBA Jam, Probotector, Sensible Soccer, Sonic, Altered Beast. Vendo inoltre anche le seguenti cartucce per GB: Mortal Kombat, Mystic Quest, Battle Toads e tanti altri. Corrado - tel. 089/792407

CERCO

CERCO per SNES (possibilmente Euro) i giochi: Lost Vickings, Rock'n Roll Racing, Street Racer, Power Drive, Augusta Golf. Scambio con oltre 15 nuovi giochi (NBA Jam, Sensible Soccer, Punch Out). Michele - tel. 080/6953552

Sonic II o III e The Lion King per Mega Drive a prezzo affare. Federica - tel. 031/766483

CERCO PC Engine GT, acquisto solo se in ottimo stato. Anthony - tel. 02/4983034 dopo le 20

CERCO disperatamente il gioco Phantasy Star per MS. Sono disposto a pagarlo bene.
Enzo - tel. 081/445587 dalle 19 in poi

CERCO giochi per SNES: Donk Kong Country (Usa), Vortex, Pitfall, Final Fantasy III - II, Soul Blazer, Perfect Eleven, Zelda, Soccer Shoot Out, Illusion of Gaia, Secret of Mana ed altri.
Francesca - tel. 0187/420843

CERCO una delle seguenti console: S. NES, S. Famicom, 3DO, Neo Geo CD o Sony PlayStation, ad un ottimo prezzo!
Alfredo - tel. 02/475880 ore serali

Neo Geo: CERCO o scambio cartucce. Cerco Art of Fighting 2, Fatal Fury Special, Top Hunter, Supersidekicks 2 e Kof '94. Vendo Soccer Browl, Art of Fighting 1, Supers Dekicks e Fatal Fury.
Massimiliano - tel. 081/5439067 ore serali

CERCO per Super NES Wario Land con scatola e libretto istruzioni a prezzo modico.
Angelo - tel. 0925/23417 ore serali

SCAMBIO

SCAMBIO con massima serietà e garanzia le seguenti cartucce per SNES versione PAL e USA: FIFA Soccer, Alien III, Super NBA Basketball, Super Mario All Stars con NHL Hockey '93, Jimmy Connors, Sensible Soccer, Super Mario World + SNES PAL version con 2 joystick + cavo scart + converter USA/Jap all'incredibile prezzo di L. 1.100.000 trattabili.
Massimiliano - tel. 015/471018 dalle 19 alle 20

SCAMBIO/Vendo giochi per Game Boy e Game Gear. Per Game Boy: Double Dragon II, Choplifter, Duck Tales, Radar Mission e Home Alone; per Game Gear: Mortal Kombat, Sonic, The Lucky Dime Capeer, Addams Family, Sensible Soccer e Aladdin a L. 50.000 cadauno. O scambiati con giochi per Super NES.
Matteo - tel. 0585/70462

SCAMBIO per GB i titoli: God, The Bugs Bunny in Crazy Castle, Chase H.Q. con World Cup Usa 94, Mortal Kombat I, Fatal Fury. Possibilmente nella zona di Roma.
Leonardo - tel. 06/5372616

SCAMBIO Super Nintendo + 2 Pad + scart + adattatore giochi protetti + giochi, con un Neo Geo CD + 2 pad + scart + giochi oppure con un 3DO + scart + giochi, oppure vendo in blocco a L. 1.200.000 trattabili. Preferibili console versione Usa. Solo se interessati.
Alberto - tel. 0434/869250

Mortal Kombat II in ottime condizioni con Hokuto no Ken 7 o con Super Return of the Jedi con relative scatole i istruzioni.
Francesco Previtali - tel. 06/9376017

SCAMBIO Super Nintendo PALcon 12 giochi + adattore con Neo Geo CD + 3 giochi oppure lo vendo per L. 1.000.000. Inoltre vendo giochi per MegaDrive o scambio con giochi Super Nintendo. Lorenzo - tel. 045/8010261

SCAMBIO/Vendo gioco per MegaDrive The Immortal (disponibili codici e trucchi se volete) con Zool, NBA Jam, Quack Shot o altri giochi.
Antonio - tel. 0828/301793

SCAMBIO uno dei seguenti giochi per GB (Rolan's Course, Tumblepop, Battle of Olimpus, Spiderman 2, Prince of Persia, Mortal Kombat) con uno di questi giochi, sempre per GN: Empire Strike Back, Indiana Jones, Gargoyle's Quest, Revenge of Gator, REobocop, Double Dragon. Solo Milano e dintorni. Daniele - tel. 02/29402350

SCAMBIO giochi per GB: Super Mario Land 2, World Cup e Tom & Jerry (tutte le cassette sono complete di istruzioni e scatola) con altri giochi completi di tutto.
Mauro - tel. 0566/57458 ore pasti

SCAMBIO/Vendo moltissimi giochi per SNES/Famicom. A disposizione moltissime novità come: S. Street Fighter 2, Mortal Kombat 2, Vortex Soccer Shotout, Secret of Mana ed altri. Alessio - tel. 0967/25965

SCAMBIO Game Gear semi nuovo ed in ottime condizioni + Colums + Wonder Boy + Super Monaco GP + Chuck Rock + Shinobi II (tutto perfetto), con SNES (euro) in più che buono stato, o + Street Fighter II Turbo o + Art of Fighting (euro). Sono anche interessato all'acquisto di eventuali giochi. Valido solo per Roma e dintorni.
Massimiliano - tel. 06/52352918 dopo le 20

CONTATTI

CONTATTI con possessori di Super Nintendo per fondare un club alla grande dove sia possibile scambiare, trucchi, accessori, videogiochi e fare tante amicizie.
Martino - tel. 0332/893350

GAME OVER PRESENTA
POWER RANGERS
3ª PUNTATA
SOCK
SDENG!
STRAAAAP
ZZZZZZ...
STOOOP! INSOMMA, QUANTE VOLTE VI DEVO DIRE DI STARE ATTENTI ALLA SCENOGRAFIA!
REGISTA
FINE STUPIDA!!!
FINE